

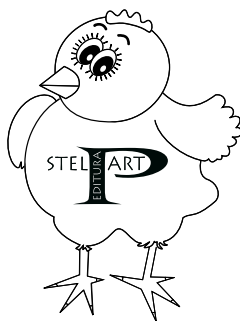
INSTITUL DE ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI



EDUCAȚIA COPILOR PENTRU JOCURI

*Ghid metodologic pentru cadrele didactice din instituțiile
preșcolare și clasele primare pentru părinți*

Coordonator: Stela Cemortan



Chișinău 2008

CZU

Recomandată de Consiliul Științific al Institutului de Științe ale Educației din Republica Moldova.

Coordonator: Stela Cemortan, doctor habilitat în pedagogie, profesor universitar, șefa secției Educație Preșcolară și Învățământ Primar

Autori: S. Cemortan, J. Racu, L. Cuznețov, N. Socoliuc, A. Dascal, S. Șimon, C. Straistari, A. Todiraș, N. Baraliuc, E. Voloșin, L. Slutu.

Recenzenți:

Viorica Andrițchi, dr. în ped., conf. univ., cerc. știin. sup., șef sector

Maria Harea, conf. univ., șefa catedrei Învățământ Primar UPS „I. Creangă”

Florica Russu, specialist principal DGETS, mun. Chișinău

Prin conținutul lucrării autorii vin în ajutor cadrelor didactice și părinților în formarea personalității copiilor și realizarea obiectivelor stipulate în „Curriculumul educației copiilor de vîrstă timpurie și preșcolară din Republica Moldova”.

Lucrarea conține repere teoretice și metodologice prin care se evidențiază rolul jocurilor de diverse tipuri în formarea personalității copilului. Metodologia și tehnologiile implementării jocurilor propuse pentru realizare în instituțiile preșcolare și clasele primare sunt validate pe cale experimentală.

Sperăm ca jocurile propuse să fie incluse în activitatea educativ-instructivă a cadrelor didactice, în scopul de a facilita procesul de dezvoltare și educare și a înlesni trecerea la activitatea de învățare.

Redactare: Aliona Paniș, Anastasia Guțu

Corectare: Stela Luca

Descrierea CIP a Camerei Naționale a Cărții

Cemortan, Stela

.....: /

Stela Cemortan. – Ch.: Stelpart, 2008

(Tipogr. Orhei). –p.

ISBN

1000 ex.

.....

Seria “Cheițele educației”

ISBN

© S. Cemortan

© Editura „Stelpart”

PREFAȚĂ

Argumentările științifice ne permit să conchidem că cercetările psihopedagogice efectuate în problema jocului au pus în evidență numeroasele elemente filosofice, sociale, psihologice și pedagogice care conturează această formă de activitate specific umană și tipică vârstei copilăriei. Este vorba de acele elemente psihologice care definesc jocul în general ca activitate și care sunt suficient de operante chiar la copiii de vârstă preșcolară. Prin prezența și acțiunea acestor elemente psihologice, copiii ies „din anonimat” și se înfățișează ca ființe cu personalitatea în formare, care gîndesc, acționează motivat după posibilități și aspiră la perfecționare.

E știut că după natura și evoluția ontogenetică a activității omului delimităm jocul, învățarea, munca. Jocul este activitatea care se afirmă prima în ontogeneză și devine dominantă la vârsta copilăriei. Majoritatea cercetătorilor (Claparede, E., 1975; Chateau, J., 1980; Piaget, J., 1973; Vigotski, S., 1971, Zaporojet a., 1975; Elconin D., Huizinga, J., 1998; Roșca, Al., Chircev, A ., Șchiopu, U., 1970) menționează că jocul este o dominantă a copilăriei mici și mijlocii, constituind tipul fundamental de activitate.

Practica educației și rezultatele cercetărilor, realizate în secția Educație Preșcolară și Învățământ Primar au demonstrat locul pe care-l ocupă jocul în viața preșcolarului și scolarului mic, în activitatea de instruire, educare și formare a comportamentelor acestuia începînd cu încadrarea în instituția preșcolară. S-a dovedit că prin intermediul jocului, copiii își îmbogățesc experiența cognitivă, își educă voința și pe această bază formativă își conturează profilul personalității.

La elaborarea lucrării date am pornit de la convingerea că jocul este o formă de activitate instructivă și distractivă, accesibilă copilului, prin care se realizează o bună parte din obiectivele prevăzute de Curriculum.

Importanța jocului în activitatea cadrelor didactice cu copiii a constituit stimulentele realizării acestei lucrări care, credem, va fi de un real folos cadrelor didactice din instituțiile preșcolare, învățătorilor claselor primare, părinților.

Stela Cemortan

Capitolul I: Formarea personalității copilului prin activitatea de joc

I. 1 Stadiile dezvoltării psihice a copilului

Stadiile dezvoltării psihice au fost definite de psihologia Osterreth Paul A. ca momente specifice și avînd ansamblu de trăsături coerente și structurate, care se constituie într-o mentalitate tipică și conștientă, dar trecătoare.

Depistarea și demarcarea stadiilor dezvoltării psihice a copiilor au o mare însemnătate pentru cunoașterea particularităților lor psihocomportamentale.

La determinarea stadiilor dezvoltării psihice se pornește de la un ansamblu de criterii printre care mai importante sunt:

- rolul și locul individului în sistemul relațiilor sociale;
- tipul de activitate dominantă;
- vîrsta cronologică.

În funcție de aceste criterii deosebim următoarele stadii de dezvoltare psihică a copilului (după Zlate M.):

1. Pruncia - de la naștere pînă la 1 an.
2. Vîrsta fragedă sau antepreșcolară - de la 1 pînă la 3 ani.
3. Vîrsta preșcolară - de 3 ani pînă la 6/7ani.
4. Vîrsta școlarului mic - la 6/7 ani pînă la 10/11 ani.
5. Vîrsta pubertară (școlară mijlocie) - de la 10/11 ani pînă la 14/15 ani
6. Adolescența (vîrsta școlarului mare) — de la 14/15 ani pînă la 18 ani. Literatura de specialitate remarcă o anumită mobilitate a hotarelor de vîrstă.

În acest context trebuie să cunoaștem și cele 4 aspecte ale stadiilor de vîrstă:

- aspectul cronologic (se mai numește și cel de pașaport; de la naștere pînă la momentul dat);
- aspectul biologic (se determină prin gradul de maturizare a organismului);
- aspectul psihologic (determinat de schimbările calitative ale dezvoltării psihice);
- aspectul sociologic (constituie maturitatea socială, adică totalitatea rolurilor și funcțiilor realizate).

Atît limitele cronologice ale stadiului de vîrstă, cît și conținutul lui depind de experiența socială a copilului. De exemplu: limitele vârstei școlare mici s-au schimbat de nenumărate ori: 8-12 ani; 7-11 ani; 6-10 ani (Vlas V., 1992).

Între cele trei aspecte ale dezvoltării umane: biologic, psihic și social, există o strînsă legătură și interdependență.

Dezvoltarea psihică se corelează cu cea biologică, dar nu se produce simultan; dezvoltarea biologică (creșterea) influențează dezvoltarea psihică, însă nu se manifestă în mod absolut și egal de-a lungul ontogenezei individului.

Vîrstele au limite mai mult sau mai puțin distincte ale începutului și sfîrșitului lor, în timp ce termenele vîrstelor critice se determină după punctele culminante ale crizei, luînd drept inițială jumătatea de an precedentă, apropiată de acest termen, iar drept finală - jumătatea de an apropiată de vîrsta ulterioară. În copilărie deosebit următoarele crize: a noului născut, criza de la 1 an, de la 3 ani, de la 6/ 7 ani, de la 10/11 ani, de la 14/15 ani, de la 17/18 ani.

Toate perioadele de criză se constituie din trei faze: antecritică, critică și postcritică.

Dezvoltarea psihică a copilului se sprijină pe ereditate și este influențată de datele furnizate de mediul sociocultural și este dirijată de educație (M. Zlate, U. Șchiopu, A. Zaprojeț).

Dezvoltarea psihică nu este liniară, uniformă, continuă, ci polimorfă și discontinuă. Ca urmare aceasta decurge ca o succesiune de faze, etape, stadii în care echilibrul alternează cu dezechilibrul, iar perioadele de transformare psihică se produc sub formă de explozie sau criză și sunt urmate de perioade calme, relativ liniștite.

Pe acest fundal de metamorfoze putem detecta un anumit tablou psihocomportamental asemănător la toți copiii încadrați în anumite limite de vîrstă.

Perioadele de vîrstă, în care tabloul psihocomportamental este relativ asemănător la toți copiii, au fost denumite stadii de dezvoltare psihică.

Trecerea de la o etapă la alta este legată de schimbarea activității dominante (Bojovici L., Elkonin D., Leontiev A., Zlate M.).

1. Pruncia

Cele mai importante achiziții ale acestei perioade sunt: poziția verticală, pronunțarea primelor cuvinte, apucarea și manipularea obiectelor.

Jocurile, acțiunile directe cu obiectele contribuie la formarea schemelor senzoriomotorii, care vor sta la baza formării operațiilor mintale. Prin joc are loc socializarea generală a comportamentului copilului, se constituie și se consolidează unele conduite.

O caracteristică esențială este dependența profundă, multidimensională a copilului de mamă.

Pentru prunc activitatea dominantă e contactul emoțional cu adultul.

2. Vîrsta fragedă se caracterizează prin trei mari achiziții:

a) *mersul* care îmbogățește și aprofundează experiența copilului, varietatea contactelor sale senzoriomotorii și afective cu mediul ambiant;

b) *reprezentarea*, capacitatea de a înlocui acțiunea concretă, directă cu imaginea ei, ceea ce are repercursiuni asupra jocului, manipulării obiectelor și asupra dezvoltării gândirii;

c) *limbajul* ca mijloc de comunicare interumană, care folosește ca simbol cuvintele.

3. Vîrsta preșcolară care se mai consideră ca o perioadă a descoperirii realității și a relației umane. Această perioadă începe cu autodescoperirea Eu-lui personal.

Savanții delimitează cîteva substadii ale preșcolarității:

- preșcolarul mic (3-4 ani);
- preșcolarul mijlociu (4-5 ani);
- preșcolarul mare (5-6/7 ani).

Preșcolarul mic este investigativ, curios, memorează relativ ușor, gîndirea îi este subordonată acțiunii cu obiectele, procesele de gîndire sunt incluse nemijlocit în activitatea practică, limbajul își păstrează caracterul situativ.

În plan afectiv copilul este instabil. Trăiește intens emoțiile, se observă ambivalența acestora. Copilul nu înțelege încă prea bine indicațiile verbale care i se dau; se observă instabilitate la nivelul motricității, care-i insuficient coordonată. La această vîrstă copiii manifestă interes pentru adulți, preferă să fie plimbați, adresează părinților multe întrebări „în lanț” (deceluși).

La preșcolarul mijlociu se conturează caracterul voluntar al proceselor psihice, se produc unele modalități psihocomportamentale noi, apare limbajul intern, are loc lărgirea intereselor, încep să se formeze primele atitudini, se instalează mai evident unele trăsături de caracter.

Copilul manifestă interes pentru jocurile colective, este în stare să-și controleze unele reacții afective, își coordonează acțiunile la cerințele adultului; are loc un început al organizării voinței.

Dacă analizăm minuțios relațiile noastre cu copilul de această vîrstă, înțelegem că rădăcinile multor conflicte le aflăm aici. Prezentăm cele mai caracteristice greșeli ale părinților comise în comunicarea cu copilul la vîrsta respectivă:

- nu luăm în seamă „Eu-l” copilului;
- nu întotdeauna răspundem la întrebările copilului;
- îl certăm pentru curiozitatea lui;
- nu ne jucăm cu copilul;
- nu-l includem la timp în colectivul de copii;
- nu-i susținem interesul pentru lectură (mai întîi privirea ilustra-
telor apoi citirea de către adult etc.).

Preșcolarul mare se adaptează mai repede la mediu, limbajul devine mai coerent, se manifestă primele forme ale gîndirii logice, orientate spre sistematizare și observare a particularităților obiectelor, se mărește durata atenției voluntare.

Preșcolarul mare dispune de mai multă forță și abilitate în acțiuni, poziția față de adult este schimbătoare, predominînd tendința de reconciliere cu acesta.

Organizarea structurilor psihocomportamentale, integrarea mai eficientă în mediul social constituie premise importante pentru începutul școlarității. Activitatea dominantă rămîne jocul pe roluri și tendința spre activitățile sociale cu caracter etic și cognitiv.

I. 2 Modalități de clasificare a jocurilor copiilor

Jocurile copiilor sunt foarte diverse atît după conținut, caracter, material și jucării, cît și după importanța lor pedagogică. De aceea problema clasificării lor este o sarcină complicată. E imposibil de a grupa jocurile numai după vîrsta copilului sau conținutul, caracterul lor, cu toate că ele au și unele trăsături comune.

În fiecare teorie a jocului se propun criterii care corespund unei anumite concepții. Așa, F. Frobel, primul pedagog care a emis concepția despre joc ca un mijloc deosebit al educației, a pus la baza clasificării sale principiul influenței diferențiate a jocului în dezvoltarea mintală

(jocuri intelectuale), organelor de simț (jocuri senzoriale), a mișcărilor (jocuri motore).

Caracteristica feluritelor jocuri, după însemnătatea lor pedagogică, o găsim și la psihologul german C. Groes. Jocurile de mișcare, intelectuale, senzoriale, cele ce dezvoltă voința C. Groes le clasifică drept „jocuri funcționale obișnuite”. A doua grupă de jocuri, conform clasificăției sale, o alcătuiesc jocurile funcționale speciale. Aceste jocuri reprezintă anumite exerciții ce au scopul de a perfecționa instinctele (jocuri familiale, de vânătoare etc.).

În pedagogia preșcolară s-a constituit și clasificarea jocurilor copiilor bazată pe nivelul independenței și creației copiilor în joc. P. F. Lesgaft consideră că vârsta preșcolară este perioada imitării impresiilor noi și conștientizării lor pe calea muncii intelectuale. Astfel, P. F. Lesgaft menționează două grupuri de jocuri ce se deosebesc după însușirile pedagogice:

1) jocuri de familie sau de imitație, caracteristice pentru vârsta preșcolară. În astfel de jocuri copilul repetă ceea ce vede în viața înconjurătoare ;

2) jocuri de mișcare (jocuri cu reguli), care au o formă determinată din timp, un scop determinat, reguli stabilite.

Orice clasificare a jocurilor copiilor poartă un caracter convențional. Din primii ani de viață copiii nascocesc singuri jocuri și preferă jocurile cu reguli.

Jocurile pe care le nascocesc copiii sînt numite în literatura pedagogică și în practică jocuri creatoare, denumire ce corespunde particularităților psihologice. Aceste jocuri necesită imaginație creatoare, o anumită idee în idee, selectarea temei jocului, a mijloacelor pentru realizarea celor gîndite, dezvoltarea subiectului.

Jocurile cu reguli au un conținut întocmit din timp și o anumită succesiune stabilită a acțiunilor. În fața copiilor se înaintează sarcini, soluționarea cărora este legată de îndeplinirea regulilor obligatorii pentru toți jucătorii.

Jocurile cu reguli, la rîndul lor, se împart în două grupuri: dinamice și didactice. Jocurile dinamice prevăd îndeplinirea anumitor mișcări de către copii (a prinde mingea, a imita mișcările trenului). Jocurile didactice le ajută copiilor să soluționeze sarcini cu caracter intelectual (a ghici o ghicitoare, a alege imagini după semne omogene etc.). În cadrul

jocurilor didactice copiilor li se dau spre executare exerciții consecutive care contribuie la dezvoltarea intelectuală și instruirea lor.

Însă ar fi greșit să considerăm jocurile dinamice numai ca un mijloc de educație fizică, iar cele didactice numai ca un mijloc de educație intelectuală. Și în cadrul jocurilor dinamice se dezvoltă gândirea, limbajul; ele, ca și cele didactice, au o mare importanță pentru educarea spiritului disciplinar, a voinței și caracterului.

Prin urmare, jocurile de creație și jocurile cu reguli au trăsături comune: și în unele, și în altele este necesar lucrul imaginației pentru a desfășura o activitate în conformitate cu rolurile respective.

Multe jocuri cu reguli au subiect și se interpretează pe roluri. Reguli au și jocurile de creație – fără aceasta jocul nu se poate desfășura cu succes, însă aceste reguli sunt stabilite de copiii înșiși, în funcție de subiect.

Deosebiriile dintre jocurile cu reguli și cele de creație constau în următoarele: în jocul de creație spiritul activ al copiilor este orientat spre realizarea intenției, dezvoltarea subiectului; în jocurile cu reguli principalul este realizarea sarcinii, respectarea regulilor. Jocurile creatoare le creează înșiși copiii, iar cele cu reguli – adulții.

Autorii programei *Izvoare de dezvoltare a copilului-preșcolar* propun clasificarea originală a jocurilor. La baza acestei clasificări stau reprezentările despre inițiatorul jocului.

În legătură cu o astfel de tratare sunt propuse trei tipuri de jocuri:

- jocuri ce apar din inițiativa proprie a copilului;
- jocuri ce vin din inițiativa adulților sau a copiilor mai mari.

Primul tip de jocuri se subîmparte în jocuri experimentate, cu subiect, regizor și teatralizate. Se consideră că acestea sunt cele mai productive jocuri pentru dezvoltarea inițiativei intelectuale, creației copilului și pentru apariția felurilor noi de activitate. Aceste tipuri de jocuri se numesc de creație.

Tipul al doilea include jocuri de învățare. Anume din acest grup fac parte jocurile didactice.

Tipul al treilea îl constituie jocurile populare.

Jocuri de creație se numesc acele în care subiectul și regulile sunt create relativ de copilul însuși. În astfel de jocuri copiii manifestă inițiativă și independență. Manifestările creatoare ale copiilor în jocuri sunt diverse:

de la născocirea subiectului și conținutului jocului, căutarea căilor de realizare a ideii până la încadrarea în rol. În funcție de caracterul creației copiilor, de atributele utilizate, jocurile de creație se împart în următoarele variante: de regizor, cu subiect pe roluri, teatralizate, de construire.

A. Jocurile de regizor reprezintă o varietate a jocului de creație. În ele, ca și în toate jocurile creatoare, există o situație imaginată. Copilul manifestă creativitate și fantezie, reflectând asupra conținutului jocului, determinând participanții săi (rolurile pe care le „îndeplinesc”, jucăriile, obiectele).

Însăși denumirea jocului de regizor indică asemănarea lui cu activitatea regizorului din spectacol sau film. Copilul creează singur subiectul jocului, scenariul acestuia.

B. Jocurile cu subiect pe roluri. Particularitățile jocului cu subiect pe roluri sunt descrise în lucrările psihologilor (L.S. Vîgotski, D.B. Elkonin, A.V. Zaporojet) și pedagogilor (R.I. Jukovskaia, D.B. Mendjerițkaia, A.P. Usova, N.Ia. Mihailenko). Jocul cu subiect pe roluri reprezintă o situație închipuită în care copilul își ia rolul de adult și-l îndeplinește în situația de joc creată de ei. El își trăiește sincer rolul și simte puternic ceea ce întruchipează. Prin conținutul lor, aceste jocuri reflectă mediul de viață al copilului.

Psihologul D. Elkonin atribuie un rol deosebit jocurilor cu subiect pe roluri, subliniind că copilul, jucând toate rolurile într-o situație de joc, își schimbă mereu poziția. Totuși, starea lui emoțională, priceperea de a observa trăirile altora, are loc în urma ciocnirii diverselor unghiuri de vedere. Activitatea de joc se caracterizează printr-un conținut concret, prin priceperea de a îndeplini acțiunile de joc, ceea ce și determină gradul dezvoltării activității respective.

Independența copiilor în jocul cu subiect pe rol este una din trăsăturile ei caracteristice. Copiii își aleg singuri tema jocului, decid cum vor dezvoltă rolurile, unde se vor desfășura acțiunile jocului. Fiecare copil este liber în alegerea mijloacelor de realizare a chipului. Unindu-se în jocul cu subiect pe roluri, copiii, din propria inițiativă, își aleg partenerul, singuri determină regulile de joc, urmăresc îndeplinirea lor, reglează relațiile reciproce.

Caracterul creator al jocului cu subiect pe roluri este determinat de prezența în el a chipului, realizarea căruia depinde de imaginația copilului, de dezvoltarea capacității lui de a reflecta impresiile proprii despre lumea înconjurătoare.

C. *Jocurile teatralizate*. Ca o variantă apartine a jocurilor de creație, sunt acelea în cadrul cărora copilul interpretează rolurile diferitelor personaje (capra, iezii, Scufița Roșie, lupul etc.). Trăsătura caracteristică a acestor jocuri constă în reproducerea creatoare a imaginii artistice și a acțiunilor personajului.

D. *Jocul de construcție* reprezintă alt tip de activitate, al cărui conținut esențial este imitarea diverselor construcții reale și acțiuni legate de ele.

Jocul ce imită construcția se aseamănă într-o anumită măsură cu jocul cu subiect pe roluri și este considerat o varietate a lui. Ambele rezultă din același izvor – realitatea din lumea înconjurătoare.

Asemănarea jocurilor cu subiect pe roluri și a jocurilor ce imită construcția constă în faptul că ele îi unesc pe copii pe bază de interese comune, activități comune și sunt colective.

Deosebirea dintre aceste jocuri constă în faptul că în jocul cu subiect pe roluri se răsfrâng mai întâi de toate diferite fenomene și se însușesc relațiile reciproce dintre oameni, iar în jocul ce imită construcția esențialul este familiarizarea copiilor cu activitatea respectivă a oamenilor, cu tehnica aplicată.

Clasificarea jocurilor didactice se mai poate face după două criterii în funcție de:

- a) conținut;
- b) materialul didactic.

Conform acestor criterii deosebim mai multe feluri de jocuri didactice. Dacă ne orientăm după criteriul conținutului, jocurile didactice pot fi grupate în următoarele trei categorii:

- 1) jocuri didactice pentru cunoașterea mediului înconjurător și însușirea limbii materne;
- 2) jocuri didactice pentru numărare și socotit;
- 3) jocuri didactice muzicale.

La baza primului criteriu stă principiul dezvoltării proceselor psihice ale copiilor, dezvoltarea percepțiilor și reprezentărilor de formă, mărime, culoare, spațiu, timp; îmbogățirea vocabularului; însușirea sistemului fonetic al limbii materne (pronunțarea corectă a cuvintelor); însușirea structurii gramaticale a limbii; formarea reprezentărilor matematice.

Cel de-al doilea criteriu se orientează după materialul didactic folosit în jocuri, indiferent de natura conținutului lor. După acest

criteriu jocurile didactice se împart în două grupuri mari cu subdiviziunile respective.

1. *Jocuri didactice cu material:*

- A) jocuri cu material didactic (jucării didactice, jocuri de masă etc.);
- B) jocuri cu material auxiliar, diferite obiecte și jucării (obiecte din natură și obiecte de întrebuințare zilnică);
- C) jocuri cu interpretarea unor povești și lecturi, precum și jocuri cu numărătoare, folosindu-se materialele corespunzătoare (de pildă, „Cine basmu-a asculta, pîn’ la zece-a număra”).

2. *Jocuri didactice fără material sau jocuri orale*, care se practică, mai ales, începînd cu vîrsta de 5-6 ani. Din această categorie fac parte: ghicitorile (fără ilustrații), jocuri cu alcătuirea de propoziții și fraze, jocuri cu compunerea de povești.

În practica educației preșcolare întîlnim mai frecvent jocuri didactice cu jucării și obiecte, de masă imprimate, jocuri verbale, muzicale.

Jocurile cu jucării și obiecte sunt accesibile copiilor deoarece se bazează pe percepția lor nemijlocită, corespund tendinței lor de a acționa și a se familiariza cu ele.

Aceste jocuri sunt caracteristice pentru vîrsta fragedă, dar nu-și pierde efectul didactic pe tot parcursul vîrstei preșcolare.

Un loc deosebit în jocurile didactice ocupă așa-numitele jucării didactice populare care îi bucură pe copii prin diversitatea culorilor, formei și dimensiunilor. Din ele fac parte bilele colorate, ciupercuțele, inelele, jucăriile ce se introduc una în alta, cutiuțe, matrioște etc.

În jocurile didactice se folosește pe larg materialul din natură: frunze, flori, semințe, pietre, nisip, apă etc.

Printre jocurile cu obiecte un loc deosebit îl ocupă cele didactice cu subiect și jocurile-înscenări. În jocurile didactice cu subiect de exemplu în jocul de tipul „Magazinul” copiii îndeplinesc anumite roluri: vînzătorul, cumpărătorul.

Jocurile-înscenări le ajută copiilor să-și aprofundeze reprezentările despre anumite situații cotidiene („Păpușa Olgața s-a îmbolnăvit”), despre normele de comportament („Ce e bine și ce e rău?”; „În ospetie la păpușa Lenuța”).

Jocurile de masă imprimate, de asemenea, se bazează pe principiul intuiției, însă în aceste jocuri copiilor li se oferă nu obiectul, ci imaginea lui.

Conținutul *jocurilor de masă* este variat: câteva lotouri și tablouri perechi îi familiarizează pe copii cu unele obiecte, cu însușirile și calitățile lor: veselă, mobilă, animale, fructe, legume.

Conținutul altor jocuri este mai complicat: lotul „Anotimpurile anului” consolidează închipuirile copiilor despre fenomenele sezoniere ale naturii.

Mai dificile sunt *jocurile verbale*, deoarece nu sunt legate de percepția nemijlocită. În ele copiii trebuie să opereze cu reprezentările, procesul soluționării sarcinii instructive realizându-se mintal, fără sprijinul intuitivității.

Aceste jocuri se organizează în grupele mijlocii și mari și sunt foarte importante pentru pregătirea copiilor pentru școală, deoarece cer iscusința de a asculta atent, de a găsi rapid răspunsul necesar la întrebarea pusă, a-și formula precis și clar gândurile.

Multe din jocurile verbale sunt populare: cu ghicitori, frământări de limbă. Odată cu dezvoltarea verbală, cu formarea atenției auditive, în jocurile verbale se creează o atmosferă emoțională, se perfecționează operațiile mintale.

O însemnătate pedagogică au jocurile-ghicitori, jocurile presupuneri („Ce ar fi dacă?”) elaborate de A.I. Sorokina. Ele stimulează îndubitabil imaginația, dezvoltă gândirea logică, vorbirea.

În cadrul *jocurilor didactice verbale* copiii învață a gândi despre obiectele pe care nu le percep nemijlocit. Jocurile verbale cer utilizarea cunoștințelor acumulate anterior în noi condiții. Aceste jocuri sunt cunoscute de mult timp în pedagogie ca populare. Ele nu cer un material special sau condiții speciale, ci numai cunoașterea jocului de către educator.

Pentru copiii de 4-7 ani se creează tipuri noi de jocuri verbale. Sunt interesante jocurile, în care copiii rezolvă sarcina de joc (află anotimpul anului și diferențiază semnele sale în jocul „Ce anotimp este acum?”; denumesc profesiile în jocul „Ce să fiu?”; determină un eveniment oarecare în jocul „Când aceasta are loc?”).

Uneori jocurile didactice au subiect și cer îndeplinirea de roluri. Astfel, în jocul „Magazinul jucăriilor” este rolul de vânzător și cumpărător; în jocul „Ghicește după glas” fiecare copil numește și descrie un animal oarecare.

Conținutul jocurilor didactice, ca și al celor creatoare, trebuie să ajute la educarea reprezentărilor corecte, interesului și respectului față de muncă, a atitudinii tovărășești față de oameni.

Printre jocurile cu subiect trebuie să remarcăm jocurile-înscenări: demonstrarea înscenărilor nu prea mari cu ajutorul jucăriilor, unde în fața copiilor se pune sarcina didactică: de a ghici din ce poveste este demonstrat episodul și de a continua povestea; de a observa schimbările care au avut loc pe scenă.

Multe jocuri didactice n-au subiect, ci constau numai în rezolvarea sarcinii. Dar în aceste jocuri conținutul se conturează prin reprezentările copiilor despre mediu, legate de sarcinile educației.

Uneori și în jocurile fără subiect se include chipul, personajul de exemplu, ghicitorile le ghicește un personaj din poveste.

1. 3 Aspecte metodologice de organizare și desfășurare a jocului didactic

Psihopedagogia definește jocul ca un ansamblu de acțiuni și operații care paralel cu destinderea, buna dispoziție și bucuria, urmărește obiective de pregătire intelectuală, estetică, morală și fizică a copilului.

Jocul încorporat în activitatea didactică o face mai vie și mai atrăgătoare, îi imprimă o stare de relaxare și bună dispoziție. Prin joc se consolidează, se verifică și se îmbogățește sfera de cunoștințe a copiilor.

Dacă pentru preșcolar jocul este activitatea de bază, apoi procesul de integrare a copilului în viața școlară, ca o necesitate obiectivă determinată de cerințele instruirii și dezvoltării sale multilaterale începe odată cu sosirea în clasa I, când o bună parte din timp este rezervată școlii, preocuparea majoră fiind învățarea. În programul zilnic al elevului intervin schimbări majore care însă nu diminuează dorința lui de joc, jocul rămânând preocuparea majoră a perioadei copilăriei.

Din aceste motive se impune o exigență sporită față de cadrele didactice din instituțiile preșcolare în ceea ce privește dozarea ritmică a volumului de cunoștințe ce trebuie asimilate de copii și, în special, necesitatea de a completa sau împleti activitatea lui cu jocuri de diverse tipuri, cu conținut respectiv.

În procesul educațional din instituțiile preșcolare o atenție sporită se va acorda jocurilor didactice care sînt o formă (verificată în timp) de instruire a copiilor.

Chiar o problemă sau un exercițiu pot deveni joc didactic dacă:

- realizează un scop și o sarcină de învățare;

- se folosesc elemente de joc în vederea realizării sarcinii propuse;
 - se utilizează reguli de joc, cunoscute în prealabil și respectate de copii.
- a) **Scopul didactic** se formulează în legătură cu cerințele Curriculumului pentru un domeniu concret, materializate în finalități funcționale de joc. Formularea conținutului trebuie să fie clară, să oglindească obiectivele specifice impuse realizării jocului respectiv. Un scop bine formulat determină o bună orientare, organizare și desfășurare a jocului.
- b) **Sarcina didactică** este legată de conținutul și structura jocului didactic. Ea se referă la ceea ce trebuie să facă copiii în timpul jocului, pentru a realiza obiectivul dat. Sarcina didactică antrenează intens analiza, sinteza, comparația, dar și imaginația, reprezentând astfel esența activității propuse.
- De regulă jocul didactic rezolvă cu succes o singură sarcină didactică. Sarcina didactică este elementul de bază prin care se transpune, la nivelul posibilităților copiilor, scopul urmărit în activitatea respectivă.
- c) **Elementele de joc** (fenomene psihosociale) pot fi dintre cele mai diverse: competiția individuală sau pe grupuri de copii, cooperarea între participanți, recompensarea rezultatelor sau penalizarea greșelilor comise. Întrecerea, cuvântul, sunt elemente care se utilizează în majoritatea jocurilor didactice, în funcție de conținutul jocului. Dacă elementele de joc se împletesc strâns cu sarcina didactică, atunci ele garantează realizarea ei în cele mai bune condiții.
- d) **Conținutul jocului** trebuie să fie accesibil, recreativ și atractiv prin forma în care se desfășoară, prin mijloacele de învățămînt utilizate, prin volumul de cunoștințe la care se apelează.
- e) **Materialul didactic** este cel de care depinde, în mare măsură, reușita jocului didactic. Bine ales și de bună calitate, variat și adecvat conținutului jocului, el slujește foarte bine scopului urmărit. Se pot folosi: jucării, imagini, planșe, fișe individuale, jetoane, truse cu figuri geometrice, cărți, pliante, cărți de colorat, caiete didactice, mini-manuale etc.
- f) **Regulile jocului** (propușe de către pedagog sau cunoscute de elevi) duc la realizarea sarcinii propuse și la stabilirea rezultatelor întrecerii. Ele concretizează sarcina didactică și realizează sudura între aceasta și acțiunea jocului. Subordonarea intereselor personale celor ale colectivului, angajarea pentru a depăși dificultățile, constituie reguli de joc ce ajută la pregătirea viitorului elev.

Regulile jocului trebuie să fie clare și exacte. Prin utilizarea lor în jocurile didactice, se realizează importante obiective formative ale procesului educațional care:

- antrenează operațiile gândirii: analiza, sinteza, compararea, clasificarea, ordonarea, concretizarea;
- dezvoltă spiritul de observație și de imaginație creatoare;
- educă inițiativa și independența în activitate, spiritul de echipă;
- dezvoltă atenția, disciplina, spiritul de ordine;
- formează deprinderi de lucru corect și rapid;
- asigură o însușire mai rapidă, mai temeinică, accesibilă și plăcută a cunoștințelor propuse.

Organizarea și desfășurarea jocului didactic

Proiectarea, organizarea și desfășurarea corectă a jocului didactic, modul în care pedagogul știe să asigure cu măiestrie o concordanță dintre toate elementele ce-l definesc, se soldează la reușita jocului didactic.

În acest scop, educatorilor li se impun câteva *cerințe*:

- pregătirea jocului;
- organizarea lui judicioasă;
- respectarea momentelor jocului didactic;
- ritmul și strategia conducerii lui;
- stimularea copiilor în vederea participării active;
- asigurarea unei atmosfere prielnice de joc;
- varietatea elementelor de joc (complicarea, introducerea unor variante).

Pregătirea jocului presupune:

- studierea atentă a conținutului și structurii lui;
- pregătirea materialului;
- elaborarea proiectului jocului didactic.

Organizarea jocului didactic necesită o serie de măsuri în funcție de jocul ales:

- să se asigure o împărțire corespunzătoare a copiilor conform acțiunii jocului;
- să se reorganizeze mobilierul pentru o bună desfășurare a jocului;
- să se menționeze copiii sînguincioși și cei ce depun efort pentru a rezolva sarcina propusă, să se respecte regula jocului;
- în unele situații trebuie numiți cîștigătorii și din rîndurile acestora se vor alege conducătorii jocului.

O altă problemă organizatorică este cea a *distribuirii materialului didactic*. Acesta, de regulă, se distribuie la începutul activității de joc. Copiii, cunoscând în prealabil materialele necesare jocului respectiv, vor înțelege mult mai ușor explicația referitoare la demersul jocului. Există și jocuri didactice în care materialele pot fi distribuite în timpul sau după explicarea jocului („Numără mai departe”, „Spune ce jucărie lipsește” etc.).

O bună organizare a jocului didactic completează, respectă momentele activității, influențând favorabil desfășurarea ei.

Desfășurarea jocului didactic cuprinde *următoarele faze*:

- introducerea în joc (discuții prealabile);
- anunțarea jocului și a obiectivelor urmărite;
- prezentarea materialului didactic ;
- explicarea jocului;
- stabilirea regulilor;
- executarea jocului de către copii, complicarea lui, introducerea unor noi variante;
- încheierea jocului.

Introducerea în joc este primul contact al pedagogului cu copiii. El poate găsi formele și formulele cele mai variate de anunțare a jocului pentru ca, de la o activitate la alta, ele să fie cât mai adecvate conținutului.

Astfel, jocul „Pescarul iscusit”, care are ca scop inițierea copiilor în compunerea de probleme și efectuarea unei analize conștiente a cerințelor, poate fi propus printr-o scurtă povestire:

„A fost odată un pescar, care în fiecare zi mergea la pescuit. Într-o bună zi și-a luat uneltele de pescuit și s-a îndreptat bucuros spre malul iazului din apropiere. Acum să vedem câți pești a prins el în plasă...”

Jocul poate să înceapă cu o scurtă convorbire (așa cum se poate proceda și în cazul jocului „Magazinul cu jucării”), recurgând la întrebări simple:

- De unde cumpărăm jucării?
- Cine le cumpără?
- Cine le vinde?
- Cum trebuie să vă comportați când intrați în magazin?
- Cum trebuie cerută o jucărie?
- Ce trebuie să facem ca să putem lua jucăria acasă?
- Ce spunem la plecarea din magazin?

Alteori, introducerea în joc se poate face prin prezentarea materialului, mai ales atunci când de logica materialului sînt legate toate acțiunile copiilor. Astfel se realizează o mai bună trecere spre enunțarea titlului jocului.

Pentru ca activitatea să fie mai captivantă, vom apela la ghicitori referitoare la materialul care urmează a fi folosit în joc, la titlul sau la acțiunea acestuia.

Anunțarea jocului trebuie făcută sintetic, în termeni preciși, fără cuvinte de prisos, spre a nu lungi inutil începutul acestei activități. În acest moment se poate face și o explicație asupra denumirii jocului, o motivare a utilizării anume a acestui joc.

Uneori, vom folosi formularea clasică: „Copii, astăzi vom învăța un joc nou. El se numește...”. Alteori vom recurge la o frază interogativă: „Știți ce joc o să învățăm astăzi? Vreți să vă spun?”. Utilizăm formele cele mai variate de anunțare a jocului, astfel ca, de la o activitate la alta, ele să fie cît mai adecvate conținutului.

Explicarea jocului, alături de demonstrarea lui, este un moment hotărîtor pentru succesul activității.

Pedagogului îi revin sarcini multiple:

- să-i facă pe copiii să înțeleagă obiectivele și sarcinile ce le revin;
- să precizeze regulile jocului, asigurînd însușirea lor rapidă și conștientă;
- să prezinte conținutul jocului și principalele lui etape în funcție de regulile jocului;
- să dea îndrumările necesare cu privire la modul de folosire a materialului;
- să scoată în evidență sarcinile conducătorului de joc și cerințele pentru a deveni cîștigători.

Explicația și demonstrația pot fi îmbinate diferit, în funcție de nivelul de dezvoltare al copiilor și de natura, conținutul jocului didactic. Explicația trebuie să fie succintă și subordonată demonstrării. De exemplu, copiilor din grupele pregătitoare, la jocul „Din- din”, li se pot demonstra principalele etape:

- numărul bătailor de tobă;
- potrivirea acului pe cadranul ceasului în dreptul cifrei corespunzătoare numărului de băți;
- răspunsul la întrebarea „Cît este ora?” (fără să fie necesară o explicație minuțioasă).

La *desfășurarea jocului didactic* este necesar de a urmări ca explicația să fie însoțită de demonstrație. Între aceste două procedee se stabilesc diferite raporturi:

- demonstrația predomină, iar explicația clarifică acțiunile demonstrate;
- demonstrația este subordonată explicației, însoțind-o, ilustrînd-o;
- explicația este însoțită de exemplificări sau urmată de demonstrare;
- demonstrarea este echilibrată armonios cu explicația, permanent împletindu-se cu aceasta.

În timpul organizării jocului se urmărește ca explicația să fie concisă și, în același timp, accesibilă copiilor, să cuprindă esențialul din acțiunea jocului, ordinea acțiunilor, etapele și regulile, să trezească interesul copiilor pentru joc etc.

Stabilirea regulilor trebuie să evite ruperea, în mod mecanic, a regulilor jocului din conținut și să urmărească înțelegerea lor. Uneori, după explicație sau în timpul explicației se obișnuiește să se enunțe regulile propuse. Alteori se exemplifică regulile după semnalul de începere a jocului: „Începem jocul! Nu uitați că nu aveți voie să deschideți ochii înainte de a bate eu din palme. După ce ați deschis ochii, va trebui să observați repede cele propuse de mine... Va învinge acel care a ghicit mai repede” etc.

Stabilirea regulilor se poate face și prin întrebări. De exemplu, în cazul jocului „Caută vecinii!": Ce trebuie să faceți după ce s-a aruncat cubul? Ce jetoane trebuie să ridicați? Cine câștigă?

Executarea jocului are, în general, două moduri de desfășurare:

- conducere directă (pedagogul avînd rolul de conducător al jocului);
- conducerea indirectă (conducătorul ia parte activă la joc, fără a sublinia rolul de conducător).

Pe măsură ce înaintează în joc, copiii capătă experiență și astfel li se poate acorda mai multă independență, pot fi lăsați să acționeze liber.

Finisarea jocului

După ce jocul este înșușit, exercițiile pot fi propuse de copiii echipei adverse. În încheiere se poartă discuții cu copiii, arătînd care dintre ei au respectat regulile. Trebuie să fie încurajați și cei care s-au descurcat mai greu, dar au depus efort, au jucat cinstit.

Jocurile didactice îi atrag pe copii și devin mai captivante dacă au și momente distractive, vesele, o *încărcătură afectivă* care să asigure consolidarea celor scontate. Astfel în cazul jocului „Punguța magică” se poate urmări perceperea corectă de către copii a însușirilor unei piese (obiect) chiar dacă n-o văd, folosindu-se de simțul tactil.

Prin jocurile didactice cultivăm la copii atașamentul față de limba maternă, natură, arte, științe, le stimulăm eforturile și îi determinăm să lucreze cu plăcere, cu interes atât la activitățile colective, cât și în afara lor.

Pe parcursul desfășurării jocurilor didactice, cadrele didactice trebuie:

- să imprime un anumit ritm jocului (luând în considerare faptul că timpul este limitat);
- să mențină atmosfera de joc, evoluția, evitând monotonia;
- să controleze modul în care copiii rezolvă sarcina didactică, respectând regulile stabilite;
- să urmărească comportarea copiilor, relațiile dintre dînșii;
- să găsească metode potrivite pentru a antrena toți copiii;
- să controleze felul în care se respectă cu strictețe regulile jocului.

Încheierea jocului - conține aprecieri și concluzii asupra felului în care s-a desfășurat jocul, asupra modului în care s-au respectat regulile de joc și s-au executat sarcinile propuse, asupra modului în care s-au jucat copiii. La finele jocului se fac recomandări și evaluări cu caracter general și individual.

I. 4 Jocul cu subiect și specificul lui în preșcolaritate

Jocul cu subiect pe roluri, ca activitate primordială a preșcolarului, îndeplinește multiple funcții: de distracție, de comunicare cu cei de o seamă, de modelare, de creativitate (conform cu vârsta), în final, de formare a personalității copiilor.

În interacțiunea din cadrul jocului au loc procese de învățare, importante pentru dezvoltarea psihomotorie, cognitivă și socială. Jocul pe roluri are un scop anumit, dar este deschis modificărilor, finalul său nefiind previzibil. Complexitatea jocului exprimă nivelul dezvoltării psihice a copilului, dar jocul este și un stimulator important în dezvoltarea psihică, confirmând și prin aceasta locul lui fundamental în viața preșcolarului.

Jocul cu subiect este un important mijloc de educație intelectuală, care pune în valoare și antrenează capacitățile creatoare ale pre-

școlarului. El este folosit pentru cunoașterea realității pe o cale mai accesibilă, deoarece copiii descoperă unele adevăruri noi pentru ei, angajându-se în eforturi de gândire ce le oferă satisfacții. Fiind participanți nemijlociți la joc, ei sunt capabili să depună eforturi mari pentru îndeplinirea sarcinilor date ceea ce contribuie la propria formare. Jocul cu subiect pe roluri contribuie la dezvoltarea spiritului de observație, atenției, memoriei, judecății, la cultivarea obișnuinței cu munca intelectuală și cea independentă. El constituie un mijloc și un procedeu deosebit de valoros de acumulare de noi cunoștințe, de echilibrare a procesului de învățare și a activității de joc, putându-se desfășura atât în cadrul activităților libere, cât și în cele colective. Jocul pe roluri este un prilej de a completa unele lacune, de a asimila și de a folosi cunoștințe noi, de a-și dezvolta limbajul în plan fonetic, lexical, gramatical. Acest tip de joc are un anumit subiect care este determinat de realitatea obiectivă ce îl înconjoară pe preșcolar. Problema principală aici constă în ce anume din realitatea ambiantă contribuie mai mult la determinarea subiectului în jocul pe roluri. În acest sens trebuie să deosebim, pe de o parte, lumea obiectelor materiale, iar pe de altă - sfera relațiilor sociale, activitățile desfășurate de om, relațiile interpersonale, relațiile în procesul muncii.

În cadrul investigațiilor psihologice a fost stabilit că subiectul jocului pe roluri se modifică o dată cu progresarea în dezvoltarea psihică și formarea personalității. La începutul perioadei preșcolare de dezvoltare, aproximativ până la vârsta de patru ani, în cadrul jocului pe roluri cu subiect este prezentă viața de familie. În jumătatea a doua a perioadei preșcolare drept subiect dominant în jocul pe roluri devine activitatea de muncă a oamenilor maturi și relațiile interpersonale. În prezent, subiectul jocului pe roluri la preșcolarii de 5-7 ani tot mai mult este determinat de eroii filmelor televizate și ai jocurilor la calculator.

Subiectul jocului depinde în mare măsură și de motivația dominantă a activității preșcolarului. D. Elkonin a demonstrat experimental că drept motiv principal în cadrul jocului pe roluri este tendința copilului de a acționa ca omul matur, de a se asemăna cu adultul prin activitatea sa, prin comportamentul pe care îl are în joc. Subiectele jocului pot fi foarte variate fiind determinate de epoca socială, de situația socială de dezvoltare (L. Vîgotski), de nivelul de dezvoltare a societății ș.a. Subiec-

tele sunt cu atât mai complexe și variate cu cât mai bogate sunt relațiile copiilor cu mediul ambiant.

Psihologii ruși N. Poddiakov și N. Mihailenko consideră că subiectul jocului pe roluri are o anumită structură care se constituie din anumite acțiuni, personaje, situații practice. În funcție de numărul elementelor și tipul legăturilor dintre ele, autorii menționați evidențiază mai multe structuri ale subiectului jocului pe roluri.

Prima grupă de subiecte sunt cele mai simple, deoarece aici este inclus un singur personaj care îndeplinește o singură acțiune în cadrul unei situații reale (un șofer care conduce mașina). O modificare în cadrul acestei grupe sunt subiectele cu un singur personaj, dar care îndeplinește mai multe acțiuni în aceleași situații.

Grupa a doua de subiecte, ceva mai complicate, se caracterizează prin prezența în joc a mai multor personaje care îndeplinesc aceleași acțiuni într-o situație reală (doi piloți conduc un avion).

Grupa a treia de subiecte se caracterizează prin prezența a două personaje care sunt puse în relații reciproce (medic – pacient, mamă – copil ș.a.) în cadrul aceleiași situații. Subiectul dat poate fi modificat prin mărirea numărului de situații sau creșterea numărului de participanți (un șofer și mai mulți pasageri).

Grupa a patra de subiecte este cea mai complicată și diversificată. Aici sunt determinate și reglementate din timp relațiile reciproce între copii care îndeplinesc rolurile ce le revin în joc (de exemplu, în jocul “De-a școala” elevii trebuie să-l asculte pe învățător).

În cadrul jocului pe roluri trebuie să deosebim și conținutul acestuia care prevede nu numai de fapt la sfera om – obiecte din anturaj, ci și de relațiile om – om. Relațiile respective sunt însușite de către copil prin îndeplinirea în cadrul jocului a diferitelor roluri (medic, pedagog, pilot, șofer, vânzător etc.). Pornind de la aceasta idee, D. Elkonin consideră rolul drept unitate de bază a jocului pe roluri care îi permite preșcolarului să realizeze legătura nemijlocită cu mediul ambiant. Rolul pe care îl are copilul poate fi realizat numai datorită activității de joc.

Deci, în cadrul jocului pe roluri trebuie deosebit subiectul și conținutul. Primul din ele este o reprezentare a realității înconjurătoare, care se și reproduce în cadrul jocului, iar al doilea - conținutul – variază în funcție de condițiile în care se dezvoltă copilul. În acest sens, condiții-

ilor sociale le revine ponderea de bază în determinarea conținutului jocurilor pe roluri.

Pe parcursul perioadei preșcolare, jocul pe roluri evoluează, procesul fiind determinat în mare măsură de orientarea posibilităților de organizare și dirijare ale adultului (în special în prima jumătate a vârstei preșcolare).

Jocul pe roluri se desfășoară într-o lume imaginară în care realitatea este prezentă în formă convențională. Realizarea unui astfel de joc este posibilă numai în baza procesului de substituire, se realizează în două forme – practică și verbală. Trecerea de la forma de substituire practică la cea verbală determină dezvoltarea jocului pe roluri în copilăria preșcolară. Pentru vârsta preșcolară este caracteristică mai mult substituirea practică, în care se diferențiază sensul acțiunii și prin intermediul cărora ea se realizează. Acest fel de substituire presupune că copilul se sizează conștient caracterul dublu al acțiunii de joc – acțiunea și semnificația ei și procesul real pe care îl îndeplinește.

Orice joc cu subiect pe roluri este un joc cu reguli. Preșcolarul, asumându-și în cadrul jocului îndeplinirea anumitor roluri, se subordonează regulilor de comportament. Aceste reguli se referă la diferite sfere: acțiunile cu obiectele materiale, relațiile cu toți cei care participă la joc și îndeplinesc diferite roluri etc. Odată cu dezvoltarea copilului se complică și subiectele jocurilor pe roluri, ceea ce determină caracterul mult mai complex al regulilor pe care trebuie să le îndeplinească preșcolarii. Rolurile pe care le îndeplinesc preșcolarii de vârstă mare se referă îndeosebi la viața omului matur. În acest fel copiii însușesc normele de comportament, regulile, valorile și relațiile existente dintre maturi.

Subiectul pentru joc copiii îl împrumută din povești sau din viața reală. Aici joacă ei înșiși sau folosesc păpuși. Din această categorie de jocuri un loc privilegiat în topul preferințelor îl are jocul “de-a familia”. El este practicat de către copiii de toate la toate vârstele și îmbracă forme caracteristice mediului de proveniență a copilului. Preșcolarii manifestă atracție și pentru jocurile “de-a medicul”, “constructorul”, “vânzătorul” etc. Acest tip de jocuri este un bun prilej de asimilare a experienței de viață, de imitare a atitudinilor și comportamentelor adulților, de implicare emoțională activă (în joc, copilul exprimă diverse trăiri: bucuria,

tristețea, afecțiunea, gelozia. El le înțelege treptat și devine conștient de acestea. Jocul cu subiect are și un caracter educativ: imitînd și identificîndu-se cu adulți sau cu personajele pozitive din povești, copiii devin sensibili la asemenea valori ca: adevărul, binele, frumosul, dreptatea și își formează unele trăsături caracteriale: bunătate, răbdare, hărnicie, curaj, perseverență etc. Jocul devine astfel un instrument și un mijloc de dezvoltare emoțională, cognitivă și socială.

Atît părinții, cît și educatorii vor avea de cîștigat în activitatea lor pedagogică, dacă vor înțelege însemnătatea jocului cu subiect pentru copil și vor ști să-l orienteze în scopuri constructive.

1.5 Jocul dinamic – modalitate de dezvoltare fizică a copilului

În procesul de educație fizică organizat la nivelul instituțiilor de învățămînt, jocurile dinamice ocupă un loc important, fiind principalele activități, prin intermediul cărora se realizează obiectivele dezvoltării motrice a copiilor.

Jocul constituie principalul mijloc de antrenare a preșcolarilor într-o activitate complexă, specifică vârstei copilăriei. Cel mai frumos lucru în viața unui copil este jocul. Este posibilă supraviețuirea fără joc, dar nu și viața. Jocul este o activitate atît de evidentă și de naturală, încît noi, adulții, suntem chemați să satisfacem necesitatea copilului de a se juca. Așa cum adulții pot dezvolta capacitatea copiilor de a vorbi, vorbindu-le, tot astfel ei trebuie să se joace cu ei, pentru a le dezvolta capacitatea de a se juca.

„Se joacă” o mare parte a lumii animale – de la fluturi pînă la păsări – și pe măsură ce înaintăm pe scara evoluției, jocul capătă un caracter tot mai complex. La om, sub o formă sau alta, jocul este prezent la orice vîrstă, scară socială, nivel de cultură, încît, pe drept cuvînt, jocului practicat de om i s-a mai adăugat și calificativul de “ludens”. Se joacă spontan sau organizat, individual sau în grup jocuri logice, dinamice, sportive, războinice etc. Jocul dinamic este o activitate complexă, predominant motrică și emoțională, este „un dans” al unor factori interdependenți.

Prin intermediul jocului dinamic se realizează dezvoltarea motrică și psihică a copilului, se pun bazele conduitei în colectiv și se contribuie la formarea trăsăturilor de caracter. În acest context jocul este mai

mult decît un exercițiu fizic sau o combinație de exerciții. Prin jocul dinamic se combină mișcarea cu gîndirea, imaginația și afectivitatea, prin el copilul se pregătește să se adapteze la viață, explorează lumea, își folosește corpul și mintea, stabilește relații de colaborare și parteneriat sau, din contra, de luptă și confruntare...

Îmbinînd utilul cu plăcutul, jocul dinamic are caracter atractiv dar și educativ: copilul învață să suporte cu demnitate înfrîngerea și, în același timp, să prețuiască victoria. El se joacă pentru bucuria de a se juca, el „învață” și se dezvoltă natural de la un stadiu la altul prin joc.

Jocul constituie o parte necesară a vieții copilului, pentru că el îl ajută să înțeleagă lumea înconjurătoare. Jucîndu-se, copilul își descoperă părțile tari și slabe, abilitățile și interesele, încearcă să se dezvolte din punct de vedere social, emoțional, fizic și intelectual.

Termenul de mișcare umană și motricitate umană sunt sinonime, definind însușirea ființei umane (înnăscută sau dobîndită) de a reacționa cu ajutorul aparatului locomotor la stimulii interni și externi sub forma unei mișcări. Trebuie să ținem cont că nu există motricitate ca factor de sine, ci „psihomotricitate”, o funcție complexă și integratoare în care elementele de bază ale motricității se corelează cu gîndirea, limbajul, afectivitatea și comportamentul social.

În cadrul jocurilor dinamice se evidențiază o motricitate fină și o motricitate „grosieră”, generală care caracterizează capacitatea copilului de a se ridica din poziția culcat, de a începe să meargă, pregătindu-se treptat pentru a învăța să alerge, să sară, să se cațere, să-și mențină echilibrul, precum și să-și însușească o serie de mișcări complexe cum sunt: prinderea, aruncarea... Ceea ce trebuie să exersăm cu copilul prin jocurile dinamice nu este mișcarea propriu-zisă, ci însușirea și perfecționarea ei. De un real folos în acest sens sunt exercițiile fizice definite ca acte motorii sau mișcări repetate sistematic după o schemă și structură logică în scopul optimizării mișcării.

Posibilitățile copilului de a se dezvolta depind adesea de înțelegerea, aprecierea corectă și oferirea de posibilități diverse pentru joc din partea unui adult.

Doar în lumina cunoașterii acestor lucruri jocurile dinamice ale copiilor devin un factor important. Felul în care copiii practică jocul formează bazele vieții lor adulte. Jocul este unul dintre fundamentele civilizației, în

totalitate universal și integrat în viețile atât a oamenilor, cât și a animalelor. Astfel, jocul este esențial nu numai pentru copii, ci și pentru adulți în întreaga societate în care locuim (Huizinga, 1995). Din cea mai fragedă vîrstă, copiii au nevoie de a se juca și de a se mișca. Se pune întrebarea: De ce au nevoie copiii de jocurile dinamice și cum se joacă ei ? La această întrebare putem da următorul răspuns: Copilul are nevoie de o persoană cu care să se joace, spațiu unde să se joace și cîteva lucruri, jucării cu care să se joace. Pe parcursul primului an de viață al copilului, adultul este cel mai bun tovarăș de joacă și cea mai bună jucărie, iar copilul descoperă mediul, folosindu-și simțurile pe baza acestei interacțiuni. Îngrijirea pe care i-o oferă copilului adultul reprezintă lumea înconjurătoare; anume ea contribuie la dezvoltarea psihomotorie și creșterea lui.

Toate formele de jocuri introduse prin mijloacele vocii adultului sau prin felul în care este condus și ținut în brațe le plac copiilor, deoarece adultul trimite semnale copilului atunci cînd este sau nu timpul de joacă și cînd este timpul pentru a se abține de la această activitate.

În timpul jocului, așteptările, sentimentul bucuriei copilului, precum și ale adultului cresc. Chiar pe parcursul primelor jocuri dinamice, copiii învață regulile sociale ale jocului, care, atunci cînd sunt dezvoltate, pot sprijini creșterea unor individualități cu o înaltă conștiință socială.

În cadrul jocurilor dinamice, copiii învață:

- să facă schimburi – să ofere și să ia: de exemplu, „rîndul tău și rîndul meu”, uneori decizi tu, alteori decid eu;
- să înțeleagă ce e joc și seriozitate: “ceea ce facem acum e un joc corect, căci noi am căzut de acord să ne jucăm anume așa”;
- să știe, să simtă diferența dintre realitate și fantezie.

Copilul simte nevoia să se afle împreună cu alți oameni și să vadă ce fac și cum fac aceștia anumite lucruri, ceea ce este nu numai de important, ci și distractiv, căci copilul învață realitatea. Copilul *autoînvață* prin intermediul jocului și al experimentării. Dacă a căzut ceva în apă, acest obiect devine umed, ceva rotund se rostogolește, o piatră este tare, o jucărie poate fi moale etc. Copilul cercetează, apoi se joacă. Acest fapt constituie un proces continuu pe durata întregii vieți. Atunci cînd se plimbă, copilului trebuie să i se ofere posibilitatea să se miște, să sară, să urce, să arunce și să prindă. Un joc nu este întotdeauna ceea ce pare a fi, cînd se joacă de-a lupta. Copilul învață cît de tare poate lovi și con-

stată că lovitura produce durere, el învață să-și controleze agresivitatea fără a fi în situație de luptă, de exemplu: „Ah! capul meu, spune Ionel zîmbind, căci Sănduț l-a lovit ușor la cap”...

Dacă micuții au acces la joc, ei se acomodează mai ușor cu școala. Învățarea lucrurilor așa cum sunt și cum pot fi ar însemna să parcurgi un drum de la gîndirea specifică la gîndirea abstractă, înseamnă să vezi deosebirea dintre fantezie și realitate. Piedicile în fața jocului sunt:” Nimeni nu mă vede, nu se interesează de mine sau nu mă ține în brațe. Nu mi se permite să mă mișc și nu simt că sunt necesar; dacă nimeni nu mă vede, atunci nu știu dacă trebuiesc cuiva. Dacă nu mă ține nimeni în brațe, mă legăn singur.”

Din cauza lipsei unei stimulări, copilul se leagănă înainte și înapoi pentru a efectua o formă a mișcării fizice. Dacă copilului nu i se permite să se miște, el niciodată nu-și va testa posibilitățile propriului corp și nu va sesiza ce funcții poate îndeplini. Dacă unui copil nu i se permite să cerceteze, dacă nu are la ce să se uite, să țină ceva în mînă sau să audă o voce care răspunde la semnalele lui, atunci el nu este stimulat, nu este atras în joc și nu devine curios. Ceea ce putem face pentru a-l ajuta este corectarea deficiențelor timpurii din perioada inițială de viață și oferirea diverselor posibilități pentru recuperarea lacunelor prin jocuri dinamice. Acest fapt se poate realiza prin relația copilului cu cei din jur, care pot fi în permanent alături de el, implicîndu-se și dînd dovadă de grijă și atenție față de acesta, de respectul convenit unei persoane.

Adulții pot influența puternic jocul copiilor, în special jocurile dinamice prin intermediul atitudinilor lor. Dacă jocul dinamic nu este privit ca fiind important, atunci copilul nu are posibilități pentru a participa la o varietate de experiențe de mișcare. Posibilitățile copilului de a se dezvolta depind adesea de înțelegerea, aprecierea și oferirea de posibilități diverse de joc de mișcare din partea unui adult. Mediul și modul de viață actual conduce treptat la diminuarea mișcării naturale și spontane, copilul trăind o bună parte din timp în camere mici, lipsit de spații corespunzătoare, de joacă și plimbare. Acestor referiri ce țin de modul de viață și de condițiile materiale li se mai pot adăuga o serie de factori care reclamă în mod special intervenția energetică pentru mișcare și anume:

- se nasc primele generații de copii ai căror părinți au dus o viață sedentară, o mamă a cărei rezistență este scăzută, are șanse mari

de a da naștere unui copil lipsit de vigoare. În acest caz se recomandă ca mișcările să reprezinte un important factor fortificant;

- chiar de la naștere, copilul este supus agresiunii unor factori de mediu cum sunt: stresul, poluarea, alimentația nerațională, ceea ce conduce la dereglări ale metabolismului, ale creșterii și dezvoltării normale și armonioase. În aceste situații, mișcarea trebuie să acționeze ca un important factor de echilibru.

Suntem de acord cu toții – părinții, cadrele didactice, medicii, psihologii – că fără mișcare nu putem vorbi de o creștere și dezvoltare normală a copiilor și totodată de o bună stare de sănătate. Deseori părinții motivează prin lipsa de timp sau de mijloace; educatorii din creșe și grădinițe reclamă faptul că programa este prea încărcată, că numărul de copii este prea mare, că nu dispun de materiale și de o dotare corespunzătoare, iar medicii acuză părinții și educatorii de lipsă de înțelegere și interes etc.

Părinții și educatorii sunt cei care trebuie să le asigure copiilor toate condițiile pentru jocurile dinamice, iar modul cum realizează acest lucru depinde de o multitudine de factori:

- nivelul cunoștințelor igienico-pedagogice;
- atitudinea, pe care o manifestă față de dorința de mișcare și sport a copiilor; de regulă, părinții și educatorii transmit acest comportament și copiilor;
- timpul efectiv acordat în cadrul programului zilnic al copiilor pentru mișcare, plimbare, gimnastică, jocuri dinamice;
- condițiile (inclusiv și baza materială), de care dispun și accesul liber al copiilor la ele.

În concluzie menționăm că jocul, la general, și cel dinamic, în special, este considerat principala modalitate de realizare a obiectivelor educativ-instructive pe care învățământul preșcolar și cel primar le pune în fața educatorilor. El este o fațetă a lumii copiilor, dar și a oamenilor maturi, deoarece tuturor le este drag și multora le oferă o stare de relaxare și dezvoltare.

Un mijloc important de dezvoltare fizică generală, de formare a motricității și ocrotire a sănătății copiilor sunt și jocurile populare cu mișcări. Familia, grădinița și școala sînt acele instituții sociale, care trebuie să promoveze aceste jocuri în scopuri educative, învățîndu-i pe copii să utilizeze jocurile împreună cu semenii. Astfel părinții vor con-

tribui nu numai la fortificarea sănătății copiilor, dar și la dezvoltarea calităților motrice: viteza, îndemînarea, mobilitatea, forța, rezistența, coordonarea mișcărilor. Bineînțeles că aceste calități influențează direct dezvoltarea psihomotorie a copiilor.

Copiii de vîrstă preșcolară și școlară mică, aflîndu-se la grădiniță, școală sau acasă, se joacă cu cei de o vîrstă, organizează împreună „competiții”. Cele mai îndrăgite de dînșii sunt jocurile dinamice în cadrul cărora ei au posibilitatea de a se manifesta personal, de a comunica și a coopera cu alți copii.

Părinților și pedagogilor le revine un rol decisiv în procesul de formare a motricității copiilor și în păstrarea jocurilor populare pentru următoarele generații.

Propunem în continuare un set de jocuri dinamice populare pe care le considerăm importante în educația fizică a copiilor și în formarea comportamentului motor alături de cele social, afectiv, cognitiv, motivațional și volitiv.

a) Jocuri de alergare

1. „Urcă sus!”

Copiii aleargă în coloană cîte unul, la semnal trebuie să se urce pe ceva din apropiere (pe o buturugă, o piatră) pentru a nu avea picioarele pe pămînt. La un semnal al educatoarei, copiii coboară și continuă alergarea pînă la următorul semnal.

2. „Iepurașii și cîinele”

Se alege un „iepurăș” și un „cîine”. Restul copiilor stau împrăștiați sau ghemuiți, reprezentînd tufișurile. „Iepurașul” fugărit de „cîine” aleargă printre „tufișuri”, iar cînd obosește se oprește în fața unui „tufiș”. Copilul – „tufiș” se ridică și devine „iepurăș”, fiind el acum cel urmărit. „Cîinele” aleargă tot timpul după „iepurăș” străduindu-se să-l atingă. „Iepurașul” atins este cel prins. Dacă „iepurășul” este prins, devine „cîine”, iar cel ce l-a prins devine „iepurăș”. Copiii ghemuiți nu se pot ridica pînă ce în fața lor nu s-a așezat „iepurășul” urmărit. Se folosesc căciulițe, măști cu urechi de „iepurăș” și de „cîine”.

3. „Vrăbiuțele și pisica”

„Vrăbiuțele” stau adunate într-un cerc desenat pe sol. „Pisica” stă la cîtiva pași și se prefacă că doarme. „Vrăbiuțele” sar ușor pe vîrfurile pi-

cioarelor spre ea, ciripind. Pisica se trezește, la semnal se scoală în picioare, se uită prin părți cu mâinile streășină la ochi. Vrăbiuțele se sperie și aleargă la un punct fixat din timp. Jocul se repetă de mai multe ori.

4. „Pisica și șoarecii”

Se alege conducătorul jocului. Spațiul de joc, un dreptunghi mare, se delimitează cu cretă pe sol. La unul din capete se desenează un cerc (cămară) în care se așază câteva jucării, care reprezintă carnea, brânza pîinea etc. Se alege un copil - „pisica” care se va ascunde să nu fie văzută. Ceilalți copii - „șoareci” se plimbă liber în spațiul de joc, încercînd să se furișeze spre cămară pentru a lua ceva de mîncare. Cînd aceștia se apropie în număr mai mare, conducătorul jocului strigă: „pisica”. Aceasta iese din ascunzătoare încercînd să înhațe un „șoarece” „Șoarecii” aleargă spre celălalt capăt al terenului de joc. Cel prins rămîne în afara jocului pînă ce se prinde alt „șoarece”, după care intră în joc primul prins. Pisica se schimbă de fiecare dată cînd prinde un șoarece.

5. „Prinde-mi umbra”

Acest joc se joacă numai cînd este soare și poate forma fiecărui copil o umbră. Copiii sunt împrăștiați pe teren, iar un copil ales prin numărătoare prinde. Copilul care prinde aleargă după ceilalți copii, pentru a pune piciorul pe umbra unuia dintre ei. Dacă reușește să calce pe umbra celui urmărit, atunci acela se consideră prins și rolurile se inversează. Copilul prins devine urmăritor și-i prinde pe ceilalți copii. Cel urmărit se poate feri de a fi prins, micșorîndu-și umbra și ghemuindu-se. Jucătorii vor avea grijă ca cel care prinde să fie schimbat cît mai des.

6. „Puișorii și cloșca”, „Veniți la mine”

Copiii se așază pe scăunele care se află lîngă un perete. „Cloșca” spune: „Puișori, veniți la mine”. Copiii aleargă, iar „cloșca” îi prinde cu mâinile întinse și spune: „Ați sosit, acum alergați bine și vă jucați”. Copiii aleargă spre scăunelele lor și se așază. După ce toți se liniștesc și se odihnesc puțin, „cloșca” îi cheamă din nou: „V-ați odihnit, ia veniți la ciugulit”. Jocul se repetă.

7. „Repede la loc”

Copiii se aliniază pe un rînd, după înălțime. Se pune cîte un semn vizibil în dreptul celui din față și celui din urmă. La primul semnal, toți copiii se joacă pe teren. La al doilea semnal trec cît se poate de repede în rîndul inițial, ocupînd fiecare locul pe care l-a avut.

8. „Unde mi-e locul”

Pe teren se desenează atâtea cercuri câți copii sînt, (minus un cerc). Astfel un copil rămîne fără cerc. Copilul rămas fără cerc întreabă: “Unde mi-e locul?”. În acest timp, copiii din cercuri își schimbă locurile între ei. Copilul fără loc încearcă să ocupe și el un cerc liber. Dacă reușește, atunci copilul rămas fără cerc va fi cel care întreabă, continuînd jocul.

9. „Mărul” sau „Cine va lua mai repede mărul”

Cîte doi copii se deplasează în jurul unui coș, în care se află un măr. La semnalul „ia”, cei doi se reped să ia mărul. Învîgătorul este considerat cel care reușește. Nu este voie să-l brutalizeze pe cel care a luat mărul mai repede.

10. „Batista”

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe cu efectiv egal, șezînd călare pe băncile de gimnastică, unul în spatele celui alt. Băncile sunt paralele, așezate în lungime. Primul din fiecare echipă are o batistă. La semnalul de începere, primii pornesc în alergare, ocolesc banca prin dreapta și se întorc prin partea stîngă, predau batista următorilor și se așază pe locul de unde au plecat. Batista nu se aruncă, ci se dă în mînă. Cîștigă echipa care a terminat mai repede.

11. „Podul înalt”

Copiii sunt împărțiți în mai multe grupe. Fiecare grupă se încolonează cîte doi și se apucă de brațe, ridicîndu-le sus. La semnal, ultima pereche din fiecare grupă, ținîndu-se de mîini, aleargă prin tunelul format de coechipieri, pînă ajung în față, unde iau și ei aceeași poziție. Cîștigă grupa care revine mai repede cu toate perechile în formația inițială.

12. „Atenție la semnal”

Copiii sunt în coloană cîte unul și aleargă pe teren. La semnal se opresc înghemuiți, apoi se ridică, continuînd alergarea. Sunt declarați cîștigători copiii care s-au oprit la semnal și au executat corect alergarea.

13. „Roata”

Copiii se iau de mîini și formează două roate. La primul semnal, roțile se învîrtesc spre stînga sau dreapta, conform indicațiilor date, iar la al doilea semnal roțile se opresc. Cea mai rotundă roată va fi apreciată cu un punct. Roata care acumulează mai multe puncte este declarată cîștigătoare.

14. „Vine ploaia”

Copiii se joacă pe tot terenul. Copilul așezat într-un colț al terenului strigă la un moment dat: „Vine ploaia!”. Copiii aleargă spre el. La comanda „Ploaia a stat” ei reiau în graba joaca pe teren, apoi se repetă jocul. Se evidențiază copiii care s-au oprit la timp.

15. „Pescarii”

Copiii sunt așezați într-un spațiu limitat, ei fiind „peștișorii”. Doi copii joacă rolul de „pescari”. Aceștia, luându-se de mâini, aleargă după pești, căutînd să înconjoare pe cîte unul sau mai mulți peștișori. Fiecare peștișor prins este inclus în grupul pescarilor. Jocul continuă, formîndu-se mai multe grupe a cîte doi pescari, pînă ce toți peștișorii au fost prinși.

16. „Culesul și plantatul cartofilor”

Grupa este împărțită în două echipe egale ca număr, așezate în coloană cîte una înapoia unei linii de plecare, pe care sunt puși cîte 3 cartofi care trebuie să fie „culeși” și „plantați” de copii. În fața fiecărei echipe, la distanțe egale, se află trasate trei cercuri. La comanda dată de educatoare, primul copil din fiecare echipă aleargă, ia un cartof și îl așază în primul cerc, apoi se întoarce, îl ia pe al doilea și îl așază în al doilea cerc, revine și ia al treilea cartof pe care îl așază în al treilea cerc. Se întoarce apoi în pas alergător, atinge următorul copil și se aliniază la sfîrșitul echipei sale. Următorul copil culege cartofii și îi așază pe linia de plecare. Jocul continuă pînă cînd aleargă toți copiii. Cîștigă echipa care a cules și a plantat mai repede cartofii.

17. „De-a prinselea”

Copiii sunt în formație liberă. Un copil are o batistă și stă la distanță de 4m față de colegi. La semnal toți copiii încearcă să-l ajungă și să-i smulgă batista de la brîu, iar el se ferește prin alergare. Copilul care a reușit să smulgă batista cîștigă un punct. Treptat toți jucătorii vor îndeplini rolul celui cu batista. Cel care obține cel mai mare număr de puncte este învingător.

b) Jocuri cu sărituri

18. „Broscuțele sar în lac”

Pe terenul de joc se desenează un cerc mare, iar în mijlocul lui altul mai mic. Cercul mare este „lacul” iar cel mic „insulița”. Copiii așezați pe marginea cercului mare în sprijin ghemuit reprezintă „broscuțele”.

La comanda educatoarei: „Broscuțelor, săriți în lac!” toți copiii execută mai multe sărituri în lungime, de pe loc, spre mijlocul cercului, apoi tot prin sărituri se îndreaptă spre „insuliță”. Este declarat câștigător acel copil care, prin sărituri executate corect, a ajuns primul pe insuliță.

19. „Șanțul”

Copiii sunt așezați pe două rînduri, unul în spatele celuilalt; în fața lor, pe sol, e trasată o linie. La comanda educatoarei „Săriți peste șanț” copiii vor sări peste linie. Copiii care au sărit peste „șanț” sunt declarați câștigători.

20. „Secerișul”

Copiii sunt aranjați în formație de linie în sprijin ghemuit. Copilul din față se deplasează spre coada șirului trecînd un baston de gimnastică pe sub picioarele partenerilor, care evită atingerea bastonului, ridicînd cît mai sus picioarele, rămînînd în sprijin pe mâini. Jucătorul care s-a deplasat predă bastonul celui de la urmă care continuă jocul. Bastonul poate fi trecut sub formă de „du-te – vino” pe sub picioarele aceluiași copil, penalizîndu-se atingerile.

21. „Undița”

Copiii sunt așezați cîte doi, față în față, răspîndiți pe terenul de joc, așa încît să nu se stingherească unii pe alții. În fiecare grup, unul are rol de „pescar” și celălalt de „pește”. „Pescarul” ține în mînă o sfoară mai lungă care are la capăt un săculeț ce reprezintă „undița”. La comanda educatoarei „Prindeți peștele” pescarii învîrtesc sfoara cu săculețul, încercînd să atingă picioarele perechii lor. Acesta, ca să nu fie atins sare cît mai sus. Dacă „undița” atinge piciorul copilului, atunci își schimbă rolurile între ei și jocul continuă. Sunt declarați câștigători copiii care nu au fost atinși de „undița”.

22. „Cercul vrăbiilor”

Copiii așezați în cerc liberi sau prinși de mâini execută sărituri, înăuntrul și în afara cercului pe ambele picioare. Formînd cercul mare și cercul mic, se deplasează înainte și înapoi imitînd ciripitul vrăbiilor. Câștigă copiii care au executat corect săritura pe ambele picioare cu deplasare înainte și înapoi.

23. „Cocostîrcii”

Copiii sunt așezați pe 4 șiruri în fața unei linii trasate pe sol în lungime. La semnal, se deplasează prin sărituri într-un picior, la întoarcere

aleargă, predau ștafeta următorului copil și trec la coada șirului. Câștigă echipa care termină mai repede parcursul.

24. „Lupta cocoșilor”

Copiii risipiți pe teren sau în sală, câte doi față în față, la un metru distanță, stau într-un picior sau ghemuit cu palmele orientate înainte. La semnalul de începere copiii, doi câte doi, se luptă prin împingere în palme, sărind înainte, înapoi, căutînd să dezechilibreze pe celălalt. „Cocoșii” câștigători se vor lupta între ei și învinșii între ei.

25. „Vulpea șchioapă”

Pe terenul de joc se desenează un cerc la o distanță de 10 m față de jucători. În cerc se află „vulpea” care stă la pîndă. Ceilalți copii, „iepurășii”, se apropie de viziunea vulpii și o provoacă. Ea sare să-i prindă. Poate prinde unul sau mai mulți copii, dar are voie să alerge numai pînă la un semnal dinainte stabilit, cînd începe să sară într-un picior și se întoarce acasă. Copiii prinși iau rolul vulpii și trebuie să respecte aceleași reguli. Copilul care pînă la urmă n-a fost prins este câștigător.

26. „Vînătorul și iepurășii”

Copiii care stau pe banca de gimnastică sunt „iepuri”. La 5-6 m de bancă se află grădina cu „morcovi”, păziți de un „vînător”. La semnal, „iepurii” sar pe ambele picioare de pe banca de gimnastică, deplasîndu-se spre „grădina cu morcovi”. La comanda „Vine vînătorul”, „iepurii” aleargă să se urce pe banca de gimnastică. Cel care este prins de „vînător” îi va lua locul.

c) Jocuri dinamice pentru perceperea culorilor

27. „Alb și negru”

Copiii sunt împărțiți în două echipe, egale ca număr. O echipă reprezintă culoarea neagră, iar cealaltă albă. Echipele sunt așezate pe două rînduri, spate în spate. La mijlocul terenului stă un copil care ține în mînă un disc de carton. Acesta este alb pe o parte și negru pe cealaltă. La începerea jocului, educatoarea aruncă discul în sus și după ce acesta a căzut, strigă culoarea care este deasupra. Copiii a căror culoare a fost numită, trebuie să prindă pe ceilalți care reprezintă culoarea opusă.

28. „Cursa culorilor”

Copiii împărțiți în grupe a câte patru sînt așezați în cerc, cu față spre interior, unul în spatele celuiilalt. În cadrul fiecărui grup, copiii au legată la mînă o bandă de o anumită culoare pentru a se distinge

grupele între ele. La comanda educatoarei, doi copii din echipe de culori diferite aleargă prin exteriorul cercului pînă ce ajung la locul de plecare. Copilul care a revenit mai repede la loc cîștigă un punct pentru grupa lui. Se dă o nouă comandă și alți doi copii din grupe de culori variate continuă jocul. Grupa care obține mai multe puncte la sfîrșitul jocului este cîștigătoare.

29. „Cercurile Olimpice”

Copiii sunt împărțiți în cinci grupe și fiecare grupă are în piept un jeton cu culorile „Cercurilor Olimpice” (albastru, galben, negru, verde, roșu). Pe sol sunt așezate la distanță cele cinci cercuri. Copiii sunt în formație liberă și execută săritura „broscuței”. La semnalul educatoarei, copiii aleargă spre propriul cerc și se prind de mîini. Cîștigă grupa care a format mai repede cercul și a executat corect săritura din ghemuit în ghemuit.

30. „Cercurile Olimpice”

Copiii sunt împărțiți în cinci grupuri și fiecare grupă are în piept un jeton cu culorile „Cercurilor Olimpice” (albastru, galben, negru, verde, roșu). Pe sol sunt așezate cele cinci cercuri la distanță. Copiii stau în jurul lor, cu umărul stîng spre interior. La semnalul educatoarei, copiii execută săritura din ghemuit în ghemuit de trei ori după care aleargă în jurul sălii. La un nou semnal, copiii aleargă spre cerc fără să se împingă. Grupul care a reușit să formeze mai repede cercul este declarat cîștigător.

31. „Prinde fluturile”

Copiii sunt dispuși în formație de cerc, cu fața spre centru, la distanță de două lungimi de brațe între ei. În mijlocul cercului stă educatoarea cu un baston lung de 1,5 m, care are la capăt prins un fluture din carton viu colorat. Educatoarea se învîrtește trecînd fluturile pe deasupra capetelor copiilor, care se întind încercînd să-l prindă chiar din săritură. Copilul care reușește să prindă fluturile este aplaudat de toți ceilalți.

32. „Hai să construim” + „Culorile”

Se lucrează în formație de cerc, iar pe linia lui se așază, cu distanțe între ele, un număr de cuburi, culori, egale cu numărul copiilor. În mijlocul cercului se pun multe cuburi dintre care fiecare copil va folosi cîte trei. La comanda educatoarei „Hai să construim”, toți copiii merg către cerc, se așază fiecare în dreptul unui cub și așteaptă comanda de lucru.

În acel moment copiii sar toți deodată peste cub, cu ghemuire, apoi pornesc să-și ia fiecare câte trei cuburi și construiesc un turn în afara cercului. La altă comandă („cuburile în cerc”), fiecare transportă cuburile în cerc și sare în afara cercului, peste cubul rămas pe cerc. Se evidențiază copiii care au executat săritura corect și au fost atenți la joc. Majoritatea jocurilor propuse cer ca copiii să aleagă un conducător. Cea mai corectă metodă este alegerea conducătorului printr-o numărătoare.

1.6 Jocurile de creație și rolul lor formativ-dezvoltativ

Problema jocului și a importanței lui în viața omului a fost cercetată pe parcursul secolelor atât de filosofi, psihologi, scriitori, cât și de pedagogi. O atenție aparte au acordat acestei probleme savanții: L. Vîgotski, J. Piaget, M. Decrot, H. Demarbre, J. Chateau, D. Elconin, A. Zaporojet, D. Menjerițaia, L. Blaga, I. Creangă, L. Tolstoi etc. J. Chateau în lucrarea sa „Copilul și jocul” menționa că „jocul generează multe activități superioare: artă, știință, muncă, el este un fel de anticameră naturală ce duce Omul spre aceste activități”.

L. Blaga, abordînd problema dezvoltării spiritului uman (în poezia sa „Trei fețe”) și fațetele complexe ale mișcării de înțelepciune și iubire, în societate a gasit „jocul prin toate vîrstele”. Edison considera că invențiile sale nu sînt decît un fel de joc și le numea „găselnițele mele”. Iar U. Șchiopu menționează că „jocul reflectă umanitatea pe care o dezvoltă ca o parte componentă a lumii, iar permanența relativă a spiritului de creație este atestată de către joc încă în vîrstele copilăriei”.

În cercetarile psihopedagogice din ultimul secol s-a dovedit ca Omul își începe activitatea creatoare cu jocul; înainte de joc nu există decît activități practice sau funcționale, iar prin joc contemplăm, proiectăm, construim etc.

Știința a atestat, deci, că activitatea de bază în copilăria timpurie și preșcolară este jocul. Jocurile sunt de diverse tipuri, ele au posibilități enorme. Prin intermediul și cu ajutorul lor putem influența direct procesul de educație a prescolarilor și în special procesul de formare a comportamentelor: social, afectiv, cognitiv, verbal și motor. Jocurile preșcolarilor pot fi devizate în două grupe: cu reguli (didactice și dinamice) și fără reguli (jocurile de creație).

Jocurile de creație sau jocurile cu subiect, pe roluri, cum sunt numite în pedagogia preșcolară, pot fi divizate în:

- a) jocuri care reflectă mediul și relațiile sociale,
- b) jocuri-dramatizări structurate pe reproducerea conținuturilor textelor artistice din folclor și literatura pentru copii.

În cele ce urmează intenționăm să expunem unele considerente cu referire la rolul jocurilor de creație care reflectă mediul și relațiile sociale și jocurile dramatizări în educația copiilor.

U. Șchiopu menționează în lucrarea „Probleme psihologice ale jocului și distracțiilor” că principala componentă a oricărui joc o constituie *subiectul*. În jocul de creație subiectul este elaborat de copii și sintetizează în fond într-o anumită succesiune și ordine acțiunile principale. Considerăm că prin intermediul jocurilor de creație pot fi realizate cu succes cele mai importante obiective ale educației, obiective ce prevăd, în mare măsură, formarea bazelor comportamentelor cognitiv, social și afectiv ale viitorilor cetățeni.

Întru realizarea acestui scop cadrele didactice trebuie să-și programeze realizarea sistematică a unor activități educaționale orientate spre lărgirea cercului de reprezentări ale copiilor despre aspectele mediului înconjurător și viața socială. Aceste reprezentări vor contribui direct la lărgirea continuă a subiectelor jocului de creație, la stimularea imaginației reproductive și creatoare a copiilor.

Cadrele didactice trebuie să promoveze pe parcursul anului de învățământ diverse forme de lucru cu copiii din toate grupele, ceea ce ar contribui nu numai la lărgirea continuă a reprezentărilor despre mediul ambiant și viața socială, ci și la acumularea informației furnizate de textele literare și folosite ca subiecte de joc.

Obiectivele majore ale acestor forme de lucru vor urmări atât stimularea imaginației reproductive și creative, cât și formarea competențelor de transfer al reprezentărilor acumulate anterior la activitățile de literatură în jocurile de creație cu subiecte sociale. Pot fi utilizate următoarele forme de lucru:

- observări în viața cotidiană,
- excursii,
- contemplarea și comentarea imaginilor, a tablourilor,
- convorbiri și explicații,
- memorizarea poeziilor,
- povestirea, recitarea și lectura textelor literare,
- dezlegarea ghicitorilor,

- tălmăcirea proverbelor etc.

O importanță deosebită în pregătirea pentru jocurile cu subiect o au textele din folclor și literatura pentru copii.

Obiectivul-cadru, ce se cerea urmărit sistematic prin intermediul diferitelor conținuturi educaționale, este familiarizarea cu aspectele vieții sociale, inclusiv cu munca oamenilor din diferite sectoare. Pot fi planificate și realizate excursii: la medic, la școală, la bibliotecă, la magazine (de textile, de încălțăminte, de pâine, de articole casnice), la alimentară, la piața de legume și fructe etc. Aceste lecturi, excursii și convorbirile, ce se fac concomitent sau după întoarcerea copiilor, în timpul liber, le furnizează impresii noi și o varietate de cunoștințe care contribuie la îmbogățirea subiectelor jocurilor. Prin jocuri, copiii pot reflecta multe aspecte ale vieții sociale, încearcă să reproducă activitatea adulților și comportarea lor.

De exemplu, în grupele mică și medie, pe lângă jocurile tradiționale „de-a mama”, „de-a familia”, se adaugă și jocurile „de-a magazinul”, „de-a meșterii”, „la medic” etc. În grupele mare și pregătitoare, subiectele jocurilor se îmbogățesc vădit. Copii se joacă „de-a biblioteca”, „de-a grădinița”, „de-a școală”, „de-a șoferii”, „de-a grădinarii”, „de-a livădarii”, „de-a gospodarii”, „la alimentară”, „la piață”, „la teatru”, „la muzeu”, „cu uratul”, „cu colinda” etc.

Paralel, copiii trebuie incluși și în alte forme de lucru. De exemplu lor li se propune să privească și să analizeze conținuturile unor tablouri cu subiecte contemporane; să audieze povești, povestiri; să memoreze poezii, ghicitori, să tălmăcească unele proverbe simple. Aceste activități literar-artistice își pun amprenta pozitivă asupra jocurilor organizate de copii, deoarece li se ofereau și modele de adresări, relații demne de imitat. Copiii transpun în acțiune în limbajul lor expresii frumoase, modele însușite anterior din conținuturile textelor audiate, diafilmelor, filmelor multiplicat etc.

Un alt obiectiv - cadru pe care cadrele didactice sunt chemate să-l realizeze este cel de a-i învăța pe copii să îndeplinească corect rolul pe care și l-au ales, independent sau la opțiunea colegilor.

E știut că rolul contribuie în mare măsură la alegerea și încheierea subiectului. „Rolul, după cum relevă U. Șchiopu, oglindește o mare diversitate de conduite umane. El constituie modelul pe care copilul și-l selectează

pentru a-l introduce într-un anumit joc”. Cu ajutorul rolului, copiii redau (în măsura posibilităților) subiecte din viață, „reproduc” atît meseriile și profesiile despre care știu ceva, cît și atitudinea lor față de persoane.

De obicei, rolurile ce apăreau în jocurile copiilor sunt determinate de imaginile pe care ei le-au acumulat din texte și viață despre anumite relații, acțiuni, profesii și unele persoane. Rolurile distribuite trebuie jucate în dependență de particularitățile de vîrstă și de cele individuale ale fiecărui copil, de preferințele și de unele interese ale lor. Dacă în grupele mici copiii preferă roluri simple, în cele mare și pregătitoare ei aleg roluri mai diversificate și profilate pe profesii: al educatoarei în jocul de-a grădinița, al învățătoarei în jocul de-a școala, al medicului în jocul de-a spitalul, al muncitorului în jocul de-a uzina, al vînzătorului în jocul de-a magazinul etc. Astfel rolurile copiilor îmbracă o formă mai complexă a subiectului social.

Rolul materialelor didactice în organizarea și derularea jocurilor cu subiect și jocurilor - dramatizări este evident.

În fiecare cameră a grupelor respective (medie, mare și pregătitoare) pentru jocurile de creație este necesar să se amenajeze zone de mai multe secțiuni, unde la dispoziția copiilor se pun materiale, jucării necesare. Pornind de la convingerea că asigurarea didactică a jocurilor de creație este un criteriu hotărîtor în alegerea subiectului și a rolului se selectează seturi de jucării, tablouri, cărți, albume și elemente de „costume” necesare activității de joc. Materiale atractive, costumele ori elementele costumelor persoanelor de diferite profesii și specialități le trezesc copiilor interesul, curiozitatea și dorința de a se juca. Cu ajutorul acestor accesorii ei prezintă subiectul de joc mult mai eficient.

Selectarea tematicii și a materialelor didactice pentru amenajarea zonelor (ariilor de stimulare) cu subiecte sociale se poate face împreună cu copiii în baza conținuturilor propuse în caietul N5 „Științe” din setul „Ne pregătim de școală”. De exemplu, contemplînd imaginile obiectelor desenate la pag. N17 (tema Medicina) copiii pregătesc pentru jocul „La medic” următoarele jucării: un stetoscop, termometru, tefon, vată, termofor, o geantă special, o bonetă și un halat alb.

Problema principală care îi va preocupa pe educatori este cea a formării comportamentului social în cadrul jocurilor de rol, prin utilizarea materialelor didactice necesare fiecărui subiect, fiecărei teme. Ținînd

cont de afirmația psihopedagogilor că la vârsta preșcolară rolul contribuie la apariția unor transformări cantitative și calitative în dezvoltarea copilului și formarea personalității lui, educatorii pot propune copiilor un număr din ce în ce mai mare de subiecte și roluri. De asemenea trebuie să-i provoace la discuții asupra rolurilor pe care doresc să le îndeplinească sau le-au îndeplinit. Copiii participă activ și la distribuția sau la alegerea rolurilor; ei hotărăsc cui și ce rol i s-ar potrivi mai bine, cine ar îndeplini mai reușit un rol sau, în cadrul acestor discuții, copiii menționează unele trăsături de caracter ale colegilor, evidențiază a cui voce se potrivește mai mult pentru rolul dat, analizează, sintetizează, generalizează (în măsura posibilităților), ceea ce le permite copiilor să comunice, să stabilească anumite relații, să respecte anumite reguli de comportare. Astfel regulile jocului capătă „o factură socială”. Ele reprezintă acele reglementări de natură internă sau externă prin care acțiunile copiilor sunt organizate și corelate unele cu altele.

În cadrul jocurilor cu subiect apar multe *reguli determinate de rol*. De exemplu, în jocul „de-a școala”, copiii mai întâi trebuie să respecte regula de a-și lua ghiozdanele și a veni la școală, apoi cea de a scoate din ghiozdan rechizitele școlare: manualul, caietul, pixul etc. și a le pune pe bancă; după aceasta de a asculta explicația învățătorului, de a scrie, de a desena ceea ce i se propune; de a răspunde la întrebări, alternând răspunsul propriu cu cel al colegului etc. Ca rezultat, fără să-și dea seama, ei își organizează acțiunile proprii în concordanță cu realitatea, cu viața socială. Astfel se efectuează educația asiduității, stăpînirii de sine, competențelor de autoanaliză și autoapreciere. Discuțiile care au loc între copii înainte de joc: cum se vor juca, ce rol vor îndeplini, ce jucării, materiale vor folosi și dialogurile de la sfîrșitul jocului, cine și cum a jucat, cum le-a reușit jocul în ansamblu le permit cadrelor didactice să aprobe comportarea lor sau să intervină cu unele păreri despre felul în care ar fi trebuit să joace rolul, să se comporte pentru ca jocul să le reușească. Astfel copiii, împreună cu educatorii, disting și însușesc unele valori necesare vieții sociale: hărnicia, dibăcia, deșteptăciunea, toleranța, bunătatea, respectul, stăpînirea de sine, simțul de solidaritate, compasiunea, răspunderea etc.

Un alt obiectiv este *păstrarea independenței copiilor și respectarea dreptului de a alege* subiectul, jocul, rolul, jucăria, materialele necesare.

Rezolvarea acestei probleme este impusă de necesitatea de a evidenția importanța influenței externe exercitate asupra dezvoltării subiectului jocului (adică problema rolului și locului cadrului didactic în îndrumarea, dirijarea activității de joc a copiilor). Rezolvarea acestei probleme reflectă direct nivelul de pregătire a copiilor pentru jocurile cu subiect, fapt ce poate fi evaluat.

Considerăm necesar ca cadrele didactice și părinții copiilor să ia aminte că:

- Succesul jocurilor cu subiect, organizate în mod independent de către preșcolari, depinde în mare măsură de pregătirea lor pentru aceste jocuri, de lucrul anterior ce se efectuează cu copiii, de nivelul dezvoltării lor literare.
- Conținuturile jocurilor cu subiect (de rol) sunt determinate de reprezentările acumulate de copii anterior despre mediul înconjurător și viața socială, de atitudinile ce li s-au format.
- Influența cadrelor didactice asupra activității de joc a copiilor este necesară, dar trebuie să se realizeze indirect.
- Rolul educatorului de îndrumător al jocului cu subiect (de rol) trebuie realizat prin intermediul diferitelor tehnologii educaționale și forme de lucru, în cadrul cărora copiilor li se comunică cunostințe, li se formează reprezentările, competențele și atitudinile necesare.
- Numai o influență educațională, efectuată neforțat și sistematic, poate contribui la reflectarea corectă și amplă a fenomenelor vieții sociale în jocurile cu subiect.
- Prin intermediul jocului de creație se poate influența direct dezvoltarea personalității copilului și indirect - formarea comportamentelor respective.

CAPITOLUL II: Formarea maturității școlare și a comportamentelor de bază ale copilului prin intermediul jocurilor didactice

Implementarea în practică a noii variante a Legii Învățământului din R. Moldova prevede reconceperea structurii și conținutului întregului sistem al învățământului preuniversitar. În perspectiva reformei se cere și rezolvarea problemei restructurării sistemului educațional din instituțiile preșcolare în vederea îmbunătățirii procesului de pregătire a preșcolarilor pentru viață și, în special, pentru o etapă nouă – viața de școlar. Rezolvarea acestei probleme depinde de mai mulți factori, principalii fiind formarea comportamentelor de bază care includ: educarea sociabilității, educarea afectivității, educarea motivației și voinței, dezvoltarea fizică și psihomotrică, educația pentru sănătate și familie, educația personală și dezvoltarea capacităților intelectuale etc.

Realizând aceste obiective, cadrele didactice din grădinițe cu ajutorul părinților copilului, în măsura posibilităților, vor pune bazele personalității. Această acțiune pedagogică actualmente se înscrie ca un obiectiv major al procesului educațional și în Curriculumul educației copiilor de vîrstă timpurie și preșcolară din R. Moldova.

Influențele formative cărora sunt supuși copiii în grădinițe în vederea formării maturității școlare sunt activitățile practice, de joc și verbale. Un rol aparte la 5-7 ani le revine atît activităților colective cît și celor opționale. Interrelațiile ce se promovează aici înregistrează progrese reale în dezvoltarea fizică și a celor trei domenii ale activității psihice a copilului:

- procesele cognitive și dezvoltarea vorbirii;
- procesele afectiv-motivaționale;
- dezvoltarea voinței și a conduitei social-morale.

Aceste domenii prevăd influențe directe asupra formării personalității în devenire. Termenul „personalitate” în psihologie (după cum menționează G. Allport) are peste 50 de definiții. Dar comună pentru toate definițiile este ideea că personalitatea reprezintă un sistem hiper-complex alcătuit din competențe biopsihosociale. Toate aceste compe-

tențe sunt fundamentale și încep să se dezvolte în prima copilărie, de la naștere pînă la 7 ani. Obiectivul principal al grădiniței de copii, în procesul de dezvoltare a personalității copilului, este formarea competențelor psihice (E. Verza) și, ca rezultat, formarea maturității școlare, care se cere dezvoltată pe tot parcursul vârstei preșcolare.

În psihopedagogie, una din cele mai recunoscute teorii cu referire la maturitatea școlară este „schema maturității școlare” elaborată de E. Bernart care consideră că „copilul – personalitate matură pentru școală”, trebuie să se caracterizeze prin:

- maturitatea fizică – rezistență la efort;
- maturitatea mentală – capacitatea de analiză și planificare, înțelegerea unor norme;
- maturitatea volitivă – capacitatea de autoreglare, de a-și inhiba impulsurile și de a-și regla trebuințele;
- maturitatea socială – necesitatea de apartenență la grup, conduita socială adecvată în grup;
- maturitatea morală – sentimentul datoriei și al responsabilității, conștientizarea sarcinilor care trebuie să le îndeplinească;
- maturitate pentru muncă – capacitatea de concentrare, atenție și perseverență.

Evident că starea de „pregătire psihologică” prin care este asigurată integrarea și adaptarea copilului la mediul școlar instituțional este rezultatul întregii activități a copilului la grădiniță.

Un aspect esențial al acțiunilor educative realizate în instituțiile preșcolare în vederea pregătirii pentru școală este și modelarea personalității copilului și formarea comportamentelor de bază pentru această vîrstă.

Interesantă, din punctul nostru de vedere, este concepția psihologului român Emil Verza, care susține că „toate componentele biopsihosociale ale personalității sunt fundamentale dar ponderea lor este diferită: factorul biologic este necesar, dar insuficient, pe cînd factorul sociocultural este indispensabil și determinant, influențînd conduita psihologică a individului printr-o dezvoltare progresivă a structurilor sale psihocomportamentale”.

Majoritatea psihologilor, care au abordat această problemă (G. Alport, E. Bernart, A. Zaprojeț, D. Elkonin, U. Șchiopu, E. Panfil ș.a.)

consideră că numai în interacțiune cu mediul înconjurător, prin activitățile de joc, cunoaștere, învățare etc. „care contribuie la formarea și dezvoltarea întregului său psihism se face posibilă elaborarea de comportamente tot mai adaptabile”. P. Popescu-Neveanu scrie că „Sistemul psihic uman prin capacitățile sale de autoorganizare și autoreglare în interacțiune cu mediul înconjurător reprezintă personalitatea în sensul ei larg” și că „Din punct de vedere ereditar copilul nu posedă structuri reactive suficiente pentru o maximă adaptare și integrare în viață, dar este în stare să dobândească mecanisme noi și complexe...”

Aceste considerente psihologice ne permit să acceptăm ideea că „interacțiunea dintre organism și factorii ambianței facilitează nașterea psihogenezei și a manifestărilor psihocomportamentale tot mai evoluat”. De aici și aprecierea că omul se naște întâi ca organism și ulterior, treptat se formează ca personalitate în baza psihogenezei și a dezvoltării psihocomportamentale.

J. Piaget în lucrarea sa „Psihologie și Pedagogie” scria că „pe tot parcursul existenței sale copilul își însușește modalități cognitive, tehnice raționale asimilându-le și acomodându-se la ele în raport cu structurile sale interne. În felul acesta se formează noi modalități de cunoaștere și elaborează comportamente (în funcție și de disponibilitățile de energie pe care le are fiecare individ)”.

Ursula Șchiopu, de asemenea, consideră că „datorită energiei deosebite pe care o are copilul, prin joc și imitație, prin învățare și modelare, prin activitate și motivație, se poate determina consolidarea structurilor intelectului, dezvoltarea psihocomportamentală și a dimensiunilor personalității”.

Aceeași idee e susținută și de W. James: „...intensa dezvoltare psihică a copilului și frecventarea instituțiilor preșcolare determină o mai facilă adaptare și elaborare a unor comportamente diverse față de una și aceeași situație”. W. James atenționează în continuare adulții: „...trebuie remarcat că în unele situații se pot produce distorsiuni comportamentale ca urmare a prezenței concomitente a copilului în cele două medii – familia și grădinița – ce sunt percepute de dânsul ca fiind concurente. În acest caz copilul se poate manifesta disponibil, afectuos, cooperant într-un mediu și negativist, opozant, anxios în altul...”

Necesitatea formării la timp a comportamentelor de bază ale copilului este menționată și de psihologii care se preocupă de problemele dez-

voltării și educației în perioadele pubertății și a adolescenței. Ei susțin că în această perioadă „se construiesc dimensiunile fundamentale ale identității și personalității ceea ce generează comportamente cu mare disponibilitate de energie”. Astfel se contrazic ideile psihologilor M. Mead și M. Debesse despre „crizele de originalitate” și se fundamentează necesitatea „oferirii unui climat social pozitiv și luarea în considerare a specificului evoluției relației personalitate – comportament”.

Multe din concluziile la care s-a ajuns în psihopedagogie în privința acestei probleme (personalitate-comportament) sunt generalizate în lucrarea lui E. Verza „Relația dintre personalitate și comportament în perspectiva devenirii umane”. Aici psihologul menționează că pentru ființa umană, indiferent de vîrstă se recunoaște existența unei tipologii a personalității ceea ce facilitează diversificarea formelor comportamentale. În același timp, el atenționează că „nu trebuie de uitat că orice formă comportamentală, odată manifestată, influențează structurile personalității și poate determina o consolidare a acestora sau, dimpotrivă, o sporiare a labilității, mai ales cînd ele sunt fragile”.

O atenție aparte merită și concluzia generală la care au ajuns psihologii că atît structurile de personalitate cît și formele comportamentale (ceea ce numim nucleul energiei psihice), pot fi apreciate ca rezultînd din structurile înnăscute ale copilului și care transpar în tipologia personalității și comportamentului.

Deci, din cele expuse concluzionăm că comportamentul are rol de dinamizare și orientare, dar se încarcă tensional prin manifestările individului. De aici importanța acestor manifestări nu numai pentru individ, ci în egală măsură, și pentru cei din jur, care sînt interesați în formarea comportamentelor începînd cu vîrsta timpurie și în consolidarea acțiunilor formative ale personalității copilului în perioada formării maturității școlare.

În Curriculumul Preșcolar este stipulat că obiectivul fundamental al educației și instruirii preșcolarilor de 5-7 ani este dezvoltarea personalității. Potrivit acestui obiectiv, procesul educațional în grupele pregătitoare, indiferent de locul aflării lor (grădiniță sau școală), va fi orientat spre respectarea ritmului propriu de dezvoltare a fiecărui copil, dezvoltarea fizică armonioasă, educarea sociabilității, satisfacerea necesităților afective, dezvoltarea sferei cognitive,

stimularea activităților dominante (jocul, comunicarea) și formarea premiselor activității de învățare.

Procesul de formare a maturității școlare și de dezvoltare a personalității copiilor va fi orientat spre formarea culturii spirituale și a celei fizice care se vor realiza în procesul formării comportamentelor primordiale ale acestei vârste. Obiectivele formării maturității școlare și a comportamentelor prevăd:

Comportamentul social

- Formarea calităților morale și a trăsăturilor de caracter.
- Relevarea și respectarea poziției sociale a altui om.
- Cultivarea disciplinei conștiente, a priceperii de a înțelege drepturile și obligațiile sale.
- Pregătirea copilului pentru noul statut social, cel școlar, și respectarea acestui rol în procesul instruirii.
- Formarea priceperii de a aprecia din punct de vedere moral și civic comportamentul propriu și cel al colegilor.
- Facultatea de a respecta interesele și regulile stabilite de colectivul copiilor.

Comportamentul afectiv

Formarea mecanismelor reglării volitive a acțiunilor:

- Minimalizarea reacțiilor impulsive.
- Capacitatea de a-și subordona și ierarhiza acțiunile.
- Posibilitatea de a învinge dificultățile.
- Gradul de independență.
- Priceperea de a reacționa adecvat la aprecierea sarcinii îndeplinite.
- Capacitatea de a-și analiza în mod independent rezultatul obținut.
- Ritmul de lucru.
- Respectarea anumitor norme de conduită.
- Gradul de dezvoltare a sferei emoționale, analizarea emoțiilor.
- Capacitatea de a-și stăpîni emoțiile.
- Nivelul de pregătire motivațională.
- Atitudinea pozitivă a copilului față de școală, dorința de a însuși noi cunoștințe (impulsuri cognitive), motive sociale, dezvoltate și exprimate prin tendința de a ocupa poziția de elev.
- Subordonarea motivelor, în sistemul ierarhic al cărora motivele și interesele cognitive încep a deveni dominante.

Comportamentul cognitiv

- Capacitatea de a-și concentra atenția în activitate.
- Prezența reprezentărilor și a unor cunoștințe despre mediul ambiant (important este nu volumul lor, ci calitatea, gradul de generalizare a cunoștințelor, capacitatea copilului de a le manipula în plan interior).
- Posedarea elementelor inițiale ale gândirii analitice; capacitatea de a evidenția caracteristicile generale ale obiectelor și relațiile dintre fenomene.
- Orientarea după model în procesul de lucru, capacitatea de a copia modelul exact și de a lucra conform regulii.
- Nivelul de pregătire pentru reglarea conștientă a activității cognitive.
- Prezența intereselor cognitive și a premiselor creativității.
- Posedarea mijloacelor senzoriale și intelectuale; experiența senzorială.
- Posedarea acțiunilor de percepție, orientate spre analiza obiectelor, fenomenelor, însușirilor și relațiilor dintre aceste obiecte și fenomene.
- Utilizarea elementară a sistemului etaloanelor senzoriale.
- Formarea coordonării vizual-motrice, percepția relațiilor fonofigurale, a poziției obiectului în spațiu.

Comportamentul verbal

- Dezvoltarea funcției semantice și comunicative a limbajului.
- Posedarea practică a tuturor aspectelor limbii materne (vocabulary, cultură fonică, corectitudine gramaticală, limbaj coerent, expresiv).
- Prezența și gradul de dezvoltare a formelor limbajului: situative, contextuale și expresive.
- Dezvoltarea literară (perceperea, analiza elementară, reproducerea textelor, creativitatea).
- Formarea limbajului literar.
- Asocierea sunetelor vorbirii cu semnele lor corespunzătoare (literele). Formarea premiselor citirii și scrierii.
- Dezvoltarea creativității verbale.

Comportamentul motor

- Orientarea în timp și spațiu.
- Posedarea deprinderilor și calităților motrice de bază.
- Formarea obișnuinței de efectuare independentă a exercițiilor fizice.
- Coordonarea auditiv-motorie.
- Dezvoltarea fizică armonioasă, formarea și perfecționarea capacităților psihomotrice.
- Fortificarea sănătății, formarea deprinderilor igienico-sanitare.

II.1 Dezvoltarea limbajului prin activitatea de joc

Limbajul este o activitate specifică care constă în folosirea limbii în procesul de comunicare interumană. Forma limbajului în perioada preșcolară este cea a limbajului oral, prin care se realizează în primul rând comunicarea și cunoașterea. Vorbirea ca activitate comunicativă se însușește treptat, prin numeroase exersări și experiențe ce se efectuează pe parcursul întregii vieți, începând cu copilăria, iar cunoașterea se realizează prin intermediul participării active a copiilor.

Problematica limbajului copiilor ilustrează varietatea și dificultatea sarcinilor cu care se confruntă ei. Copiii trebuie să achiziționeze și să stăpânească toate nivelurile limbajului, nu numai nivelul sunetelor vorbirii, ci și modul de combinare a acestora în sute de cuvinte, precum și modul de combinare a cuvintelor în propoziții (pentru a-și exprima gândurile). Se poate spune că este o minune că toți copiii, din toate culturile, reușesc să-și însușească limba maternă în numai 4-5 ani.

Una din metodele folosite de cadrele didactice în dezvoltarea și activizarea limbajului copiilor, pe care o putem considera ca metodă activ participativă este jocul. Prin joc, preșcolarii sunt atrași la verificarea nivelului dezvoltării limbajului și a capacităților de exprimare corectă. Această metoda este utilizată în scopul stimulării curiozității copiilor și a setei de cunoaștere.

La vârsta preșcolară, concomitent cu dezvoltarea intensă a percepțiilor și a reprezentărilor despre lumea înconjurătoare, informațiile căpătate de copil devin tot mai clare și limbajul lui înregistrează modificări calitative și cantitative însemnate.

Sub aspect fonetic în limbajul prescolarului mic lipsesc claritatea și precizia sunetelor care compun cuvintele, se întâlnesc deficiențe de

pronunție, inversiuni sau omisiuni de sunete. Sub aspect lexical, se înregistrează modificări în înțelegerea semnificației cuvintelor și în sensul creșterii numărului de cuvinte. Referitor la structura gramaticală se efectuează trecerea la forme mai complexe (pe măsură ce el crește), copilul construiește treptat propoziții dezvoltate sau fraze, se formează și expresivitatea limbajului său. Preșcolarul mare utilizează gestul, mimica și intonația pentru a-și nuanța exprimarea. De aceea, în formarea afectivă și cognitivă a copilului, însușirea corectă a limbajului oral constituie o primă și esențială treaptă.

Jocul se utilizează ca metodă foarte eficientă în cadrul activităților din grădiniță. Pentru a extinde și a exersa unele deprinderi dobândite: de pronunțare corectă a cuvintelor, de exprimare corectă, de formulare a propozițiilor, de comunicare etc. e necesar să se utilizeze jocul ca metodă ce atrage preșcolarii și-i convinge să participe la activități din proprie inițiativă.

Prin urmare, jocul ca metodă activ-participativă, utilizată în cadrul activității copiilor, contribuie nu numai la dezvoltarea sferei de cunoaștere, a capacităților de exprimare, a semanticii și nuanțării limbii prin folosirea unor cuvinte și expresii legate de aspectul, forma, culoarea obiectelor cunoscute de copil, dar și la dezvoltarea comportamentelor adecvate vârstei și formarea personalității (prin stimularea motivației intrinseci, a voinței, a dorinței de a obține rezultate satisfăcătoare prin efort propriu).

Rolul cadrului didactic e să intervină de fiecare dată pentru a îmbogăți vocabularul copiilor, a corecta o pronunție greșită sau pentru a fixa cunoștințele noi deprinse. După aceasta educatorul e obligat să pună accentul pe exersarea elementelor de gramatică. Importantă este și utilizarea jocurilor care pun în evidență poziționarea cuvintelor de legătură (conjuncii, prepoziții). La pregătirea copilului pentru citit-scris e necesar să se pună accent deosebit pe despărțirea cuvintelor în silabe; în grupa pregătitoare se va reveni sistematic asupra deficiențelor de pronunție.

Educatorele sunt persoanele care se apleacă cu sensibilitate și pricepere asupra universului copilăriei, descifrează pentru cei mici tainele lumii imediate și ale naturii și trezesc prin jocuri bucuria și satisfacția copiilor, îi învață totodată să vorbească literar și expresiv, să comunice.

Dezvoltarea limbajului preșcolarilor cere respectarea unor cerințe:

- jocul verbal să fie bine selectat și corect dirijat;
- pedagogii să identifice cazurile de deficiențe verbale pentru a le corecta;
- să se stimuleze interesul copiilor pentru joc prin utilizarea diverselor materiale intuitive;
- să se evite inhibarea copiilor cu deficiențe de limbaj;
- jocul să-i permită educatorului să îmbogățească și să dinamizeze vocabularul preșcolarilor;
- activitatea de joc și, în special, jocurile verbale să faciliteze trecerea lentă a copiilor preșcolari la activitatea de învățare.

În continuare propunem un set de jocuri verbale care, sperăm, să contribuie la programarea corectă a procesului educațional orientat spre educarea limbajului la copii.

1. Prietenii primăverii

Obiective. Dezvoltarea limbajului coerent. Să răspundă corect la întrebări și să alcătuiască mici povestioare. Exersarea cunoștințelor elevilor despre anotimpul „primăvara”.

Reguli. Copiii sunt împărțiți în trei echipe, fiecărei dintre acestea li se va adresa o serie de întrebări, cei care vor răspunde corect la întrebări vor fi învingătorii jocului.

Materiale: cartonașe ce conțin denumirea echipelor, imagini cu anotimpul primăvara.

Vocabular: ghiocelul, graurul, Baba Dochia, mugurii, zarzării etc.

Desfășurarea jocului

Pentru desfășurarea activității copiii sunt împărțiți în trei echipe, prin tragere la sorți: „echipa păsărilor”, „echipa florilor”, „echipa copăceilor”. După repartizarea pe echipe, pentru ca fiecare dintre acestea să-și păstreze numele atribuit, li se vor adresa o serie de întrebări (de exemplu: pentru echipa păsărilor li se adresează următoarele întrebări: „Care păsări sosesc primele în țara noastră? Din ce își construiesc costărcii cuiburile? etc.), cu privire la aspectele specifice anotimpului primăvara. Copiii din fiecare echipă se pot consulta, pentru a da răspunsurile corecte. Apoi, fiecare echipă se va prezenta celorlalte, recitând poezii și denumind povești care se referă la numele echipei. Pentru fiecare răspuns corect copiii vor primi câte un punct. Vor fi declarați

cîștigători copiii care au obținut cel mai mare număr de puncte. Pentru a generaliza răspunsurile acestui joc, cîte un copil din fiecare echipă, ajutați de ceilalți urmează să alcătuiască o mică povestioară.

2. Cuvîntul interzis

Obiective. Activizarea și îmbogățirea vocabularului. Formularea corectă a răspunsurilor.

Reguli. Copiilor li se spune cuvîntul interzis. Ei trebuie să găsească alte formulări la întrebarea pusă ca să nu utilizeze cuvîntul stabilit anterior.

Materiale: fișe cu cuvinele interzise.

Vocabular: primăvara, iarna, etc.

Desfășurarea jocului

Jocul se poate desfășura în colectiv sau în perechi. Se cere ca la întrebările educadorului, copiii să răspundă în așa fel încît un anumit cuvînt stabilit anterior să nu fie folosit, ci să găsească alte formulări care să constituie totuși răspunsul la întrebarea pusă. Aceasta trebuie construită astfel, încît să ceară în răspuns folosirea cuvîntului interzis. Pentru fiecare răspuns se pune la dispoziție un minut de gîndire. Dacă se consideră necesar, înainte de joc se poate face o mică pregătire a elevilor dîndu-se 1-2 exemple.

Cuvîntul interzis „primăvara”

Î. „Cînd se topește zăpada?”

R. „În anotimpul cînd înfloresc ghiociei”

Î. „Despre ce anotimp se vorbește în aceste versuri?”

„Primăvară, primăvară,

Vino iar la noi în țară.”

R. „Despre anotimpul care urmează după iarnă.”

Î. „Cînd vin păsările călătoare?”

R. „Cînd încep să înflorească pomii.”

Cuvîntul interzis se poate schimba de mai multe ori în timpul jocului.

La sfîrșitul jocului vor fi evidențiați copiii care au formulat răspunsurile corect și au dat dovadă de mai multă imaginație.

3. Ce s-a întîmplat?

Obiective. Formarea priceperilor de a deosebi literele (b-p, g-c etc.). Consolidarea deprinderilor de alcătuire corectă a propozițiilor.

Reguli. Copiii să descopere litera care lipsește și să compună cuvinte cu ajutorul alfabetului decupat.

Materiale: alfabetul decupat, sîrmă, ață etc.

Vocabular: dulap, dulceață, băiatul, badea, găsește, grăbește etc.

Desfășurarea jocului

Educatorul împarte copiii în patru echipe. Pe masa fiecărei echipe sunt așezate mai multe litere (5-6 litere). Copiii le privesc cu atenție, închid ochii, o literă dispăre. Se cere copiilor să descopere litera care lipsește. La o echipă se ia de pe masă litera „b”, la altă „p”, la a treia echipă - litera „g” și la cealaltă - litera „c” etc.

După ce au descoperit litera, primesc cîte o sîrmă subțire colorată și li se cere s-o îndoiaie realizînd litera. Apoi copiii trebuie să compună cuvinte cu această literă. Echipei care va avea cele mai multe cuvinte li se va acorda maximum de puncte. Pe masă, copiii au mai multe litere (5-6 litere), de exemplu cu trei din literele inițiale să compună propoziții: B....g....d....., în ordinea care doresc ei, dar să respecte topica cuvintelor. De exemplu: Băiatul găsește dulceața.etc. Vor fi menționați prin punctaj copiii care au alcătuit propoziții corect formulate. Va câștiga echipa cea mai activă și care a adunat cele mai multe puncte.

4. Cine urcă mai repede scările?

Obiective. Dezvoltarea vorbirii literare și expresive. Formarea capacității de memorizare a unor fragmente de text.

Reguli. Copiii să povestească cursiv povestea după etapele corespunzătoare și să utilizeze expresiile frumoase din text.

Materiale: educatorul desenează pe tablă sau pe o planșă două scări, pe treptele cărora vor fi scrise fragmente dintr-un text.

Vocabular: se alintă cum se alintă cioara-n laț, bună la inimă, busu-ioc de pus la icoane, salbă de galbeni, nechibzuită la minte, generoasă, modestă etc.

Desfășurarea jocului

Numărul treptelor va corespunde numărului jucătorilor din fiecare cele două echipe. Pe ultima treaptă a celor două scări se va fixa cîte un steguleț, cîte un timbru sau un alt premiu. Educatoarea va citi sau povesti o poveste (povestire), atrăgîndu-le atenția copiilor la expresiile plastice din text. Apoi se va stabili ordinea în care copiii vor veni la tablă, dă semnalul de începere a jocului. Prima pereche formată din cîte

un elev din fiecare echipă, vine la tablă și povestește primul fragment aflat pe prima treaptă de jos în partea rezervată echipei sale. Educatoarea va cere copiilor să utilizeze expresiile frumoase din text. În cazul în care răspunsul este corect, acesta se încercuiește, iar jucătorul care urmează va avea dreptul să povestească ce se află pe treapta următoare. Dacă povestirea fragmentului este greșită, următorul concurent din aceeași echipă va trebui să rămână la aceeași treaptă pentru a povesti corect fragmentul. Drept exemplu pentru joc poate fi luată povestea: *Fata babei și fata moșneagului*

Prima echipă va povesti despre fata moșneagului:

1 treaptă: Fata moșneagului (portretul ei).

2 treaptă: Fata moșneagului a plecat de acasă.

3 treaptă: A îngrijit o cățelușă bolnavă.

4 treaptă: A curățat un păr de omizi.

5 treaptă: A curățat o fântină.

6 treaptă: A refăcut un cuptor.

7 treaptă: A slujit-o cu credință pe Sf. Duminică.

8 treaptă: S-a întors spre casa părintească.

A doua echipă va povesti despre fata babei:

1 treaptă: Fata babei (portretul ei).

2 treaptă: Fata babei a plecat de acasă.

3 treaptă: A lovit-o pe cățelușă bolnavă.

4 treaptă: A refuzat să curețe părul de omizi.

5 treaptă: A refuzat să curețe fântina.

6 treaptă: A dăruit cuptorul.

7 treaptă: Nu a slujit-o cu credință pe Sf. Duminică.

8 treaptă: S-a întors spre casa părintească.

Echipa care va povesti corect fragmentele poveștii, va ajunge în vîrf mai repede, va avea dreptul să ia premiul.

5. Pronunță sunetele corect!

Obiective. Identificarea sunetelor din cuvinte și pronunțarea corectă a cuvintelor. Dezvoltarea capacității de concentrare a atenției.

Reguli. Conducătorul spune un cuvînt. Copiii trebuie să pronunțe cîte un sunet, în lanț, apoi ultimul copil pronunță cuvîntul și-l formează din alfabetul decupat.

Materiale: alfabetul decupat, coli de hîrtie, fișe.

Vocabular: poartă, carte, cerul, bunica etc

Desfășurarea jocului

Copiii sunt grupați în echipe și așezați în linie, unul în spatele celuilalt. Conducătorul pronunță, de exemplu, cuvântul „poartă”. Fiecare copil joacă rolul unei litere. Primul copil spune „p”, următorul spune „o”. Când toate literele au fost spuse, ultima persoană din grup pronunță întreg cuvântul și îl formează din alfabetul decupat. Este și un joc de atenție, întrucât copilul trebuie să se concentreze la ceea ce spune colegul din fața lui. Dacă un copil nu spune corect o literă, jocul va fi continuat de echipa următoare. Se alcătuiesc propoziții cu aceste cuvinte.

6. Fii atent!

Obiective. Îmbogățirea vocabularului. Dezvoltarea creativității și exersarea lexicului.

Reguli. Copiii numesc propoziția în care se potrivește cuvântul cheie.

Materiale: planșe cu cuvinte, propoziții.

Vocabular: iarna, primăvara, vara, toamna, părinte, îmbrăcăminte etc.

Desfășurarea jocului

Conducătorul le spune copiilor un singur cuvânt, apoi le citește de pe planșă mai multe propoziții. Copiii trebuie să numească acele propoziții cu care se potrivește cuvântul.

Drept exemplu se poate lua cuvântul: „iarna”

1. Copacii au înverzit.

2. Afară ninge.

3. Ne bronzăm la soare etc.

Se analizează celelalte enunțuri, constatându-se care obiect, fenomen corespunde acestor enunțuri.

Un copil trebuie să povestească despre acest obiect, fenomen etc. Va câștiga acel care va spune o povestire mai captivantă, originală.

7. Spune mai departe....

Obiective. Pronunțarea corectă a cuvintelor. Consolidarea deprinderilor de alcătuire corectă a propozițiilor.

Reguli. Copiii compun propoziții, adăugând fiecare câte un cuvânt formând o frază cu sens, o povestioară.

Materiale: fișe cu cuvinte.

Vocabular: primăvara, cântă, păsărele, soarele, cerul, zilele etc.

Desfășurarea jocului

Conducătorul împarte copiii în două echipe și spune câte un cuvânt fiecărei echipe. Primul copil din echipă va adăuga un cuvânt, al doilea alt cuvânt etc. pînă vor forma o frază cu sens, apoi o povestioară. Va câștiga echipa care va avea cea mai frumoasă povestioară.

8. Cine a venit?

Obiective. Îmbogățirea vocabularului. Aprofundarea cunoștințelor despre păsări, alte animale, fructe, legume etc.

Reguli. Copiii să distingă obiectele după anumite caracteristici (cuvînt cheie).

Materiale: fișe.

Vocabular: fructe, legume, animale etc.

Desfășurarea jocului

Conducătorul îi previne pe copii că va rosti mai multe cuvinte dintr-o anumită grupă, însă de se va întîmpla „să greșească” spunînd și cuvinte străine, copiii să-i dea de știre la momentul cuvenit, tropăind din picioare sau bătînd din palme.

De exemplu:

Conducătorul: Colo-n codrul înfrunzit
Păsările au sosit:
Mierlele, cucul, privighetorile, mistrețul.
Conducătorul: Ce-i, copii? Ce ați auzit?
De ce bateți? Am greșit?
Copiii: Da! Mistrețul nu este pasăre.
Conducătorul: Dar cine este mistrețul?
(să povestească cineva despre acest animal).

Sau

Conducătorul: Vine moșul de la piață
Cu un coș plin de verdeață:
Pătrunjel, mărar, urzică, răsărită etc.
Conducătorul: Ce-i copii? Ce ați auzit?
De ce bateți? Am greșit?
Copiii: Da! răsărita nu-i verdeață.
Conducătorul: Dar ce este răsărita?
(sa povestească cineva despre această plantă).

Copiii trebuie să convingă educatorul că această ființă, obiect, fenomen nu aparține acestui cuvînt generalizator.

9. Portretul

Obiective. Dezvoltarea limbajului coerent și expresiv. Exersarea deprinderilor de a alcătui propoziții cu expresii frumoase și a comunica pe marginea imaginii propuse.

Reguli. Copiii să descrie o imagine utilizând expresii frumoase.

Materiale: imagini colorate.

Vocabular: seamănă c-un ghemuleț, jucăuș, ochii ca nasturii etc.

Desfășurarea jocului

Copiii stau pe scăunele cu fața spre conducător. Un copil indicat de conducător ține mâinile la ochi întors spre perete. Un alt copil alege un desen și-l prezintă copiilor, începând să-l descrie. Copiii îl vor ajuta.

De exemplu: Are părul creț. E de culoare roșcată etc.

Conducătorul vine în ajutor cu anumite expresii literare din diverse texte. Copilul trebuie să ghicească în baza celor descrise ce reprezintă imaginea.

10. Geanta

Obiective. Pronunțarea corectă a cuvintelor. Activizarea și îmbogățirea vocabularului.

Reguli. Copiii să memorizeze obiectele în ordinea cuvenită.

Materiale: diverse obiecte ca pieptene, elasticul, coardă, fârașul etc.

Vocabular: pieptene, elastic, coardă, fâraș etc.

Desfășurarea jocului .

Pe masa educatorului sunt mai multe obiecte. Toți copiii stau într-un singur rînd. Educatorul ia o geantă și spune: „Eu iau geanta și pun în ea... un pieptene (și nu „cheptene”)”. Următorul spune același lucru, numai că adaugă încă ceva, pe lângă pieptene, de exemplu: elastic (și nu „rîzîncă”). Ultimul trebuie să repete tot ce au spus jucătorii în ordine corectă. Apoi se repetă acest joc, se scot din geantă aceste obiecte. Cel care va greși va ieși din joc.

11. Unde este jucăria?

Obiective. Formarea deprinderilor de a completa o propoziție cu cuvintele care denumesc locuri în care se află situate obiectele.

Reguli. Copiii să plaseze conștient în spațiul clasei diferite obiecte precizînd locul pe care îl ocupă în raport cu un reper dat.

Materiale: jucării etc.

Vocabular: pe, lângă, sub, în etc.

Desfășurarea jocului

Conducătorul va aduce în grupă, sub formă de surpriză, o cutie cu jucării. Pe rând, câte un copil chemat de conducător scoate din cutie câte un obiect pe care îl denumeste, apoi îl așază în clasă, la locul său precizînd poziția pe care o ocupă.

De exemplu: Am luat o carte. Este o carte cu povești și o așez în bibliotecă, pe raft. Educatoarea poate interveni cu întrebări ajutătoare: Lîngă cine (ce) îi așezat obiectul? Ce se află în fața jucăriei?

În partea a doua se va desfășura un exercițiu de limbaj. Copiii trebuie să completeze propozițiile eliptice cu cuvinte potrivite formulate de educatoare:

Păpușa este pe.....

Ursulețul este lîngă....

Mașinuța este în....

Fiecare răspuns corect este apreciat cu aplauze.

În ultima parte a jocului copiii vor interpreta un cîntec despre păpușă, despre alte jucării, șezînd în diferite poziții: pe scăunele, în picioare, în spatele scăunelelor, pe covor etc.

12. Cum salutăm?

Obiective. Dezvoltarea capacității de a dialoga, folosind formule de salutare. Formarea deprinderilor de salut.

Reguli. Copiii să salute conducătorul, colegii în funcție de momentul zilei.

Materiale: peisaje, obiecte etc

Vocabular: bună ziua, bună seara, salutare etc.

Desfășurarea jocului

Conducătorul lipește pe tabla magnetică un peisaj cu momentul în care răsare soarele.

BUNĂ DIMINEAȚA!

Bună dimineața, cer frumos! (*mîna ridicată spre cer*)

Bună dimineața, soare luminos!

(*mîinile sub forma de cerc deasupra capului*)

Bună dimineața, proaspete vînt!

(*imităm mișcarea vîntului, cu brațele*)

Bună dimineața, copaci înfloriți!

(*mîinile arată forma rotundă a coroanei apoi coboară pe tulpină în jos*)

Bună dimineata, păsărele mari si mici!

(desfacem brațele lateral pentru zbor - păsări mari, palmele în față pentru păsări mici)

Bună dimineața, pietre tari! (palmele bat podeaua)

Bună dimineața, animale mici și mari!

(imitînd animalele mici, stăm ghemuit, animalele mari le reprezentăm în picioare)

Copiii trebuie să salute conducătorul în funcție de momentul zilei. După ce au salutat corect, imaginea se schimbă. Apare un soare strălucitor care ilustrează momentul amiezei.

Ultima imagine ilustrează momentul serii. Conducătorul îi salută pe copii iar aceștia îi răspund cu salutul respectiv. Jocul se bazează pe dialog. Primul dialog are loc între educatoare și copii, iar apoi între doi sau mai mulți copii. Ei sunt puși în diferite situații. Trebuie să salute diferite persoane pe care nu le cunosc. Persoanele au vârste diferite și de aceea copiii trebuie să salute corespunzător, mai apoi copiilor le vor fi adresate întrebări de genul: „Cum salutăm colegii cînd venim la grădiniță?/Dar cum o salutăm pe doamna educatoare?/Cum o salutăm pe mama?/Cum salutăm cînd plecăm de la grădiniță?” Copiii trebuie să răspundă corect întrebărilor care le sunt adresate.

13. Familia mea

Obiective. Dezvoltarea limbajului coerent. Exersarea deprinderilor de a alcătui propoziții adecvate temei propuse.

Reguli. Copiii să numească membrii familiei, să descrie ocupațiile lor.

Materiale: seturi de fotografii.

Vocabular: părinți, bucătar, vînzător, profesor etc.

Desfășurarea jocului

Se prezintă copiilor cîteva seturi de fotografii ale diverselor familii. Copiii trebuie să privească fotografiile și să intuiască ce anume este reprezentat pe imagini. Să poarte o discuție legată de fotografiile văzute, să prezinte diverse planșe care urmează să fie completate (fiecare planșă ilustrează locul în care familia își poate petrece timpul împreună).

Sarcina copiilor este aceea de a completa imaginile corespunzător; fiecare copil trebuie să lipească fotografiile membrilor familiei în locul cuvenit. Copiii vor fi puși în situația de a alege dintr-un set de fotografii numai acele fotografii în care sunt prezentate imaginile propriei fami-

lii. Copiii trebuie să recunoască familia în fotografii și să spună cum se numește fiecare.

Aprecieri verbale stimulative individuale și colective.

Acordarea recompenselor (medalion cu poza fiecărui copil).

14. În lumea poveștilor

Obiective. Dezvoltarea limbajului cursiv și expresiv. Verificarea cunoștințelor, activizarea vocabularului, dezvoltarea memoriei și a gustului pentru lectură.

Reguli. Să cunoască conținutul poveștilor și să descrie personajele din povestea dată.

Materiale: imagini cu personaje din povești.

Vocabular: lupul hain, iezișorii etc.

Desfășurarea jocului

Se stabilesc de comun acord cu copiii personajele și momentele specifice din poveștile cunoscute: „*Capra cu trei iezi*” de I. Creangă, „*Scufița Roșie*” de Charles Perrault, „*Lebedele*” de H.C.Andersen

Se intuiește materialul și se stabilește regula jocului.

Educatoarea rostește:

„ *Au fost odată ca niciodată*

În lumea de poveste

Și buni, și răi, cum ne-a fost dat.

În plicuri cine este?”

Copilul sau grupul de copii va caracteriza personajul descoperit în plic. Vor fi dramatizate fragmente scurte specifice atitudinii personajului analizat. Se stabilesc normele de conviețuire respectate sau nerespectate de către personajele din poveste. Copiii apreciază răspunsurile prin aplauze. Se desfășoară jocul respectând regulile stabilite pentru două fragmente din povestea „Lebedele”. Se distribuie material pentru prezentarea fragmentelor din poveste care reprezintă fapte vizate de educatoare privind încălcarea unor norme de conviețuire socială. Se execută sarcina de joc prin dramatizarea sau expunerea fragmentului folosind expresii și cuvinte din textul literar. Se discută acțiunile personajelor prezentate rostind comanda generatoare pentru studiul de caz. Se ascultă și se analizează toate părerile expuse. Se evidențiază dreptul la viață pentru personajele în discuție.

15. E povestea ta!

Obiective. Dezvoltarea vorbirii coerente. Exersarea copiilor în povestirea istorioarelor și dezvoltarea spiritului de creație.

Reguli. Copiii participă activ la alcătuirea istorioarelor în baza imaginilor.

Materiale: imagini cu desene.

Vocabular: „Fata babei și fata moșneagului”, „Capra cu trei iezi” etc.

Desfășurarea jocului

Jocul se desfășoară individual sau în colectiv. Conducătorul prezintă la tablă câteva imagini și anunță că fiecare copil are la dispoziție 4-5 minute pentru a compune o mică istorioară în baza imaginilor, ceilalți și continuă povestirea. Copiilor din echipa care participă activ la alcătuirea istorioarelor li se acordă punctaje. Echipa care va avea mai multe puncte va fi câștigătoare.

Vor fi încurajați verbal toți copiii participanți la astfel de jocuri.

16. Spune ce face păpușa?

Obiective. Formarea deprinderii de a construi propoziții utilizând corect verbele la prezent.

Reguli. Păpușa - jucărie „execută” o mișcare sugestivă. La întrebarea „Ce face păpușa?” copilul redă verbal acțiunea.

Materiale: prezentarea păpușii ca un oaspete dornic să-i cunoască mai bine pe copii și care dorește să se împrietenească cu ei jucându-se împreună, imagini decupate.

Vocabular: doarme, merge, sare etc.

Desfășurarea jocului

Se anunță titlul jocului „Spune ce face păpușa”. Conducătorul atrage atenția asupra faptului că trebuie să fie observate mișcările pe care le face păpușa. Toți copiii șed pe scăunele și urmăresc cu atenție păpușa. Ei trebuie să exprime verbal acțiunea pe care a executat-o păpușa. De exemplu: păpușa se întinde și închide ochii. Conducătorul întreabă: „Ce face păpușa?”, copilul numit răspunde: „Păpușa doarme”. Jocul continuă cu alte acțiuni executate de păpușă. Conducătorul împarte fișe în care păpușa execută diferite acțiuni și le cere copiilor să coloreze acea imagine în care păpușa mănâncă. Se evaluează rezultatele fișei, educatoarea apreciază cum s-a desfășurat activitatea, repetă titlul jocului și generalizează modul în care s-au jucat copiii.

17. Eu spun una, tu spui multe

Obiective: Pronunțarea corectă a cuvintelor.

Reguli. Copiii să numească câte unul sau mai multe elemente din cele prezentate pe cartonașe.

Materiale: cartonașe cu diferite desene reprezentând un singur lucru sau ființă și cartonașele reprezentând mai multe obiecte sau ființe de același fel, tabla magnetică, jucării.

Desfășurarea jocului

Pentru fiecare obiect propus în joc se folosesc două variante de cartonașe: cu un singur element, iar alta cu două sau mai multe elemente de același fel. Cartonașele din prima variantă se vor afla pe masa educatoarei, iar din cealaltă variantă se vor repartiza copiilor, dar vor fi și pe masă (cartonașe care conțin un singur element și care redau mai multe elemente). Pe rând vine câte un copil la masa educatoarei și alege un cartonaș. De exemplu, ridicând un cartonaș cu mai multe elemente, copilul spune: „Eu am pe cartonaș mai multe flori”. Copilul la care se află cartonașul cu o singură floare se ridică și spune: „Eu am cartonașul cu o floare”. Apoi formulează o propoziția cu acest cuvânt. Copilul care se află la masa educatoarei trece cuvântul din propoziția respectivă de la singular la plural. În continuare educatoarea spune cuvântul la singular, copiii trecându-l la plural, și invers. Se alcătuesc propoziții cu cuvintele din joc.

Este analizat modul de percepere a diferenței dintre un element și mai multe elemente în vorbire. Se apreciază participarea individuală și sunt premiați toți copiii.

18. Jocul ”Dacă...”

Obiective. Dezvoltarea vorbirii coerente și activizarea vocabularului.

Reguli. Copiii să completeze propozițiile și să argumenteze cele spuse.

Materiale: fișe.

Vocabular: iepuraș, blănița netedă etc.

Desfășurarea jocului:

Conducătorul propune fișe împăturite, care se vor amesteca și se vor așeza pe masă. Fiecare copil ia câte o fișă, conducătorul citește și copilul răspunde și argumentează. De exemplu:

Dacă aș fi o floare aș fi...

Dacă aș fi o culoare aș fi...

Dacă aș fi o jucărie aș fi...

Dacă aș fi un instrument muzical aș fi...

Dacă aș fi un sportiv aș fi... etc.

Răspunsurile cele mai originale vor fi aplaudate.

19. Jocul „Adevărat sau fals”

Obiective. Sistematizarea și consolidarea cunoștințelor elevilor despre o poveste.

Reguli. Copiii ascultă atent enunțurile unei povești. Ei trebuie să bată din palme când enunțul corespunde conținutului textului.

Materiale: un șir de enunțuri scrise pe fișe.

Vocabular: ridichea, cățelul, pisica etc.

Desfășurarea jocului

Copii sunt aranjați în cerc. Conducătorul este în mijlocul cercului și citește povestea „Ridichea”. Conducătorul începe jocul, le citește mai multe enunțuri, iar copii trebuie să bată din palme când enunțul dat corespunde cu conținutul textului. De exemplu:

1. Bunicul ne așteaptă la gară cu vaporul.
2. Nepoțica a chemat pe cățel.
3. Bunica ne așteaptă pe casă.
4. A crescut ridichea mare, foarte mare etc.

După ce conducătorul a prezentat un exemplu, unii copii se gîndesc cîteva minute și compun cîte o propoziție, ceilalți ascultă atent și dacă enunțul corespunde conținutului textului bat din palme.

20. Doamna Mabel

Obiective. Dezvoltarea vorbirii coerente și a capacității de a dialoga cu colegii. Dezvoltarea gîndirii logice și rapide.

Reguli. Copiii să răspundă la întrebările ce i-a adresat vecinul său.

Materiale: un dictofon etc.

Vocabular: teatru, spectacol, grădina zoologică etc.

Desfășurarea jocului

Copiii se aranjează în cerc. Unul începe jocul cu o întrebare adresată vecinului: „Doamna Mabel este acasă?”. Vecinul trebuie să răspundă: „Doamna Mabel a plecat la teatru” (răspunsurile pot fi diferite), al treilea copil întreabă vecinul său „Cum se numește spectacolul?”, iar următorul trebuie să răspundă. E binevenit ca la mijlocul cercului să fie un copil care însumînd cele spuse de colegii săi, să povestească o mica povestioară.

21. Cine face?

Obiective. Activizarea și îmbogățirea vocabularului.

Reguli. Copiii să însușească cuvinte care denumesc (ocupații) profesii.

Materiale: imagini care reprezintă diferite profesii.

Desfășurarea jocului

Conducătorul va arăta copiilor imagini care reprezintă diferite ocupații și va cere copiilor să spună cum este numită persoana care face acest lucru.

Cine mîină caii?	- Vizitiul
Cine conduce tramvaiul?	- Vatmanul
Cine conduce locomotiva?	- Mecanicul
Cine conduce automobilul?	- Șoferul (șoferița)
Cine conduce avionul?	- Pilotul
Cine conduce vaporul?	- Căpitanul
Cine conduce tractorul?	- Tractoristul (tractorista)
Cine vinde cărțile?	- Librarul
Cine împrumută cărțile?	- Bibliotecarul (bibliotecara)
Cine vindecă bolnavii?	- Doctorul (doctorița) etc.

Se va discuta cu copiii despre ocupațiile părinților. Apoi fiecare copil își va alege o profesie și va compune o mică istorioară.

22. Jocul literelor

Obiective. Formarea capacității de a recunoaște literele alfabetului și a pronunța corect sunetele.

Reguli. Copiii să formeze cît mai multe litere de tipar din bețișoare și să pronunțe sunetele.

Materiale: cutia cu bețișoare.

Desfășurarea jocului

Fiecare copil are pe bancă cutiuța cu bețișoare. La comanda conducătorului „Începeți!”, copii vor forma pe bănci literele alfabetului pe care le-au învățat (majuscule de tipar).

După un timp conducătorul – acesta va spune: „Stop!”. Elevii încetează jocul. Cîștigă acel care a format mai multe litere.

23. Cum face animalul?

Obiective. Formarea deprinderii de a rosti corect sunetele și de a emite onomatopee.

Reguli. Copiii trebuie să recunoască în imagini diferite animale și să știe cum produc sunete.

Materiale: ilustrații cu diferite animale.

Desfășurarea jocului

Se împart elevilor ilustrații cu diferite animale: șoarece, pisică și câine (pot fi introduse ilustrații care să reprezinte și alte animale).

Cadrul didactic numește copiii care să spună ce reprezintă ilustrația primită și cum face ani malul respectiv.

Jocul poate continua cu versuri în care elevii spun onomatopeele:

Ursul a pornit ușor Un cocoș pe altul strigă,

Chemînd puii: mor! mor! mor! Se întrec la cucuriguu!

Pe o crenguță-n fel și chip Capra cată înspre ied

Face vrăbiuța cirip! cirip! Și tot strigă: be! be! be!

Vaca rage: mu!mu! mu!

De vițel i-i dor demult.

Copiii care nu emit corect onomatopeele vor ieși din joc.

24. Jocuri cu imagini

Obiective. Dezvoltarea capacității de selectare, a mobilității gândirii și a expresivității limbajului.

Reguli. Copiilor li se prezintă mai multe cartonașe cu obiecte, ființe și fișe cu cerințe pe care trebuie să le îndeplinească.

Materiale: cartonașe cu diverse obiecte, ființe, fișe etc.

Vocabular: ceas, cal, minge, albină etc.

Desfășurarea jocului

Jocul este atractiv și se desfășoară pe echipe formate din cîte 5-6 copii. Conducătorul va așeza pe catedră cartonașe cu imagini cunoscute de copii. Pe unele din imagini vor fi reprezentate obiecte a căror denumire cuprinde grupurile de litere ce, ci, ge, gi, che, chi, ghe, ghi.

Copiii sunt chemați cîte unul să le aleagă din cartonașe pe acelea care corespund cerințelor formulate. Cartonașele nu trebuie așezate toate deodată, ci vor fi selectate conform cerințelor pe care conducătorul le va formula la momentul respectiv.

Cartonașele sunt așezate cu fața în sus sau cu fața în jos în funcție de intenția formulării sarcinii.

Cerințele sunt scrise pe fișe pe care copilul trebuie să le ia de pe masa conducătorului, să le citească cu atenție și să îndeplinească următoarele sarcini:

- 1) să aleagă imaginile a căror denumire începe cu litera a, c, m ... (în funcție de literele învățate);
- 2) să aleagă imaginile a căror denumire se termină cu litera a, c, m ... (în funcție de literele învățate);
- 3) să aleagă cartonașele cu imaginile a căror denumire este formată din o silabă, două silabe...;
- 4) să alcătuiască o propoziție folosind denumirea imaginii alese;
- 5) să alinte numele obiectului din imagine după modelul câine – cînișor...
- 6) să aleagă imagini a căror denumiri să poată fi așezate în ordine alfabetică etc.

Se pot combina o mulțime de cerințe în funcție de stadiul la care se află cunoștințele copiilor. Pentru fiecare cerință îndeplinită se acordă un punct. Câștigă copiii care au punctajul maxim.



II.2 Valențe formativ-educative ale jocului logico-matematic

Jocul didactic este una din formele de învățare cu cele mai bogate efecte educative, un foarte bun mijloc de activizare a preșcolarului și școlarului mic și de stimulare a resurselor lui intelectuale.

Jocul didactic are bogate resurse de stimulare a creativității. Prin libertatea de gândire și acțiune, prin încrederea în puterile proprii, prin inițiativă și cutezanță, jocurile didactice devin, pe cât de valoroase, pe atât de plăcute. În joc se dezvoltă curajul, perseverența, dârzenia, combativitatea, corectitudinea, disciplina prin supunerea la regulile jocului, spiritul de cooperare, de viață în colectiv, de comportare civilizată.

Jocul favorizează dezvoltarea aptitudinii imaginative la copii, a capacității de a crea sisteme de imagini generalizate despre obiecte și fenomene, precum și de a efectua diverse combinații mintale cu imaginile respective. În procesul jocului, copilul dobândește numeroase și variate cunoștințe despre mediul înconjurător prin care i se dezvoltă procesele psihice de reflectare directă și nemijlocită a realității: percepțiile, reprezentările, memoria, imaginația, limbajul, gândirea.

Unele jocuri didactice oferă posibilitatea tratării diferențiate a copiilor. Sunt jocuri și exerciții distractive care solicită diverse soluții de rezolvare. Elevii cu posibilități mai mari vor găsi o varietate de căi, soluții mai ingenioase, iar cei cu posibilități mai reduse vor fi ajutați să nu se descurajeze. Jocurile realizate prin muncă independentă permit formarea unei imagini clare asupra lacunelor copiilor sau a progreselor înregistrate, ajutând astfel la preîntâmpinarea rămîinerii în urmă la învățatură și stimularea unor aptitudini.

Unele jocuri pot evidenția mai bine valoarea practică a cunoștințelor: „La magazin”, „La librărie”. În cadrul acestor jocuri, copiii efectuează operații subordonate unui joc practic, acela de a face cumpărături. Astfel de jocuri oferă posibilitatea exersării elevilor pentru o atitudine civilizată și cognitivă.

Atît latura informativă, cît și cea formativă a învățămîntului pot fi realizate mai temeinic și mai plăcut prin intermediul jocului didactic. Jocul didactic nu înseamnă “o joacă de copii”, el este o activitate serioasă, care sprijină într-un mod reușit înțelegerea, fixarea și formarea deprinderilor durabile, împlinirea personalității copiilor.

Făcînd din învățarea prin jocurile didactice un stil obișnuit de lucru cu copiii, pedagogii pot constata nu numai progrese la învățatură, mai ales cu cei ce au un ritm lent de lucru, ci și o participare voluntară tot mai deschisă a elevilor la lecție, un interes sporit și o evidentă plăcere pentru lecțiile în care ei așteaptă jocuri de destindere. Numărarea și calculul nu reprezintă obligatoriu primul și singurul mod de a introduce matematica ca arie curriculară în viața copiilor. Noțiunea de număr nu trebuie să fie abordată fără ca gîndirea să fi fost exersată înainte de procesul de descoperire a relațiilor din realitate, de imaginare a altor relații în cadrul jocului.

Operînd cu mulțimi, concretizate prin piesele trusei, obiectivul principal este dezvoltarea unei gîndiri cu calități deosebite, a unui limbaj cît mai adecvat matematicii, valoarea lor răsfrîngîndu-se și asupra dezvoltării și perfecționării tuturor proceselor psihice de cunoaștere.

Jocurile logico-matematice fac o legătură firească între matematica preșcolară și cea școlară prin intuirea și înțelegerea noțiunii de mulțimi, relații, pînă la pregătirea însușirii noțiunii de număr.

Începute la grădiniță, aceste jocuri se complică odată cu venirea copilului la școală, cînd drumul lui continuă ascendent. Fără a neglija programa școlară sau capacitatea de efort și înțelegere a copiilor de 6-7 ani, unii pedagogi abordează diverse modalități de predare-învățare, rezervînd mai multe ore de repetare a noțiunilor transmise, știut fiind că „repetarea este mama învățării”. Pentru a evita monotonia, ei realizează fixarea cunoștințelor prin utilizarea unor jocuri didactice, iar ca să antreneze întregul colectiv de elevi ei utilizează fișe de muncă independentă.

Obiectivul principal al predării matematicii în primele patru clase primare îl constituie învățarea și consolidarea celor patru operații cu numere naturale, îmbogățirea și completarea cunoștințelor și deprinderilor dobîndite. La realizarea acestui obiectiv se ajunge mai lesne printr-un proces de predare-învățare activă și sistematică ce facilitează participarea conștientă a elevilor la deducerea principiilor de bază, la sesizarea caracterului structurilor din care se deduc operațiile cu mulțimea numerelor naturale.

Procedînd astfel, se creează condiții favorabile realizării sarcinii de a dezvolta eficient deprinderi de abstractizare și generalizare, de transfer al cunoștințelor de la un domeniu la altul.

Pentru consolidarea și aprofundarea celor patru operații cu numere naturale, se insistă asupra suportului logico-matematic al cunoștințelor despre mulțimi, ce se impun a fi actualizate și precizate riguros. În acest scop, prin exerciții și jocuri, se pot preciza noțiunile: mulțimea și cardinalul ei, mulțimea vidă, reuniunea, intersecția, diferența a două mulțimi etc. Se poate începe cu numărări ale elementelor mulțimilor rezultate din operații, sugerîndu-le elevilor găsirea legăturilor dintre cardinalul mulțimilor și cardinalul mulțimii rezultate din operații. Toate aceste cunoștințe pot fi însușite numai cu condiția ca ele să fie traduse prin joc în modul de a gândi al copilului, iar modalitatea cea mai eficientă de organizare acestor activități în scopul obținerii unui randament maxim este jocul didactic.

Jocurile pentru constituirea mulțimilor ocupă un loc însemnat în cadrul lecțiilor de matematică, avînd un scop de repetare și consolidare.

1) *Jocurile cu diferențe* familiarizează elevii cu ideea de ordine și succesiune, ele fiind, ca organizare, variante ale jocului „*Trenul*”. Chiar dacă sunt pregătitoare, ele exersează procesele de analiză - sinteză, comparație și obligă elevii să verbalizeze operațiile cu judecăți, contribuind astfel și la perfecționarea limbajului, mai ales sub aspect gramatical.

După ce elevii însușesc noțiunile teoretice despre mulțimi, pot fi utilizate jocuri în care să apară mulțimea vidă, constatînd astfel dacă elevul este capabil să așeze piesele, dar să și motiveze apariția unei mulțimi vide.

Situațiile problematice puse în fața copilului prin jocurile logice le solicită un efort de gândire, exersînd capacitatea de a aplica în practică cunoștințele matematice acumulate anterior. Ele supun gândirea la un antrenament sistematic, asigurînd o valoare operațională cunoștințelor.

În desfășurarea jocurilor logico-matematice pot fi urmărite principii care să contribuie la sporirea unor valori formative: copilul să mediteze asupra unei situații create, să-și confrunte opiniile sale cu ale colegilor, să verifice variantele și să-și caracterizeze unele greșeli. Elevii trebuie orientați spre a-și ordona cunoștințele dobîndite, spre a le formula corect, spre a crea și a propune noi soluții.

2) „*La ce mulțime m-am gândit?*” este titlu unui joc mai dificil care ar putea fi jucat doar de elevii clasei I care au acumulat suficientă experiență în practicarea jocurilor logice. Acest joc poate constitui un exercițiu de „gimnastică a gândirii” chiar și pentru cei maturi. Spre deosebire

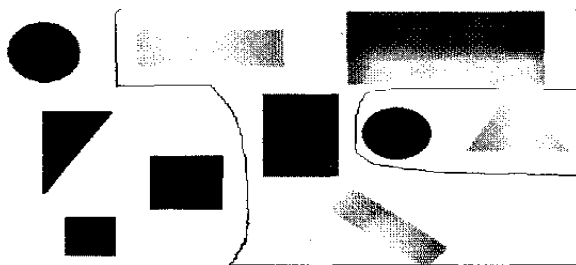
de alte jocuri, aici copiii trebuie să descopere o mulțime cunoscând că ea conține una sau anumite piese ale trusei. Dificultatea provine și din faptul că drumul spre adevăr este acum mai lung și mai anevoios, necesitând anumite întrebări judicios selecționate.

În jocuri am utilizat și fișe de muncă individuală cu diferite sarcini.

Exemple:

FIȘA NR. 1

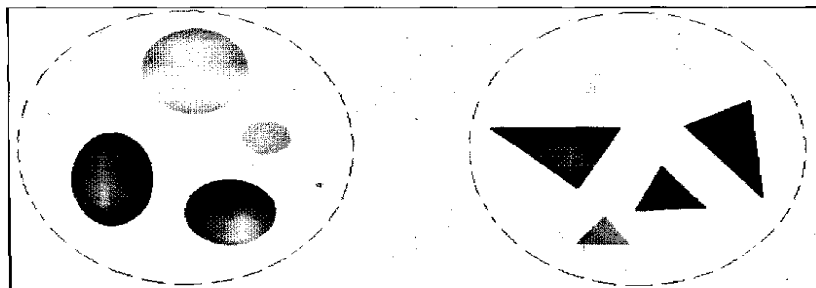
Separă numai dreptunghiurile:



3) În jocurile de tipul „*Aranjăm discurile!*” (sau triunghiurile, pătratele, dreptunghiurile), prin deducția logică, poate fi urmărită construirea unor submulțimi după criteriul formei.

La activitatea independentă, elevilor li se propune să lipească figurile geometrice, respectând forma lor.

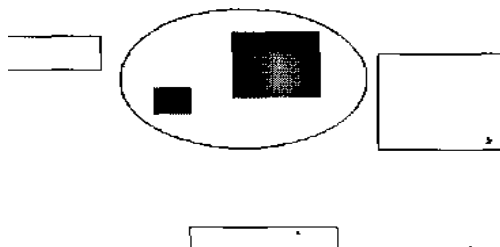
FIȘA NR. 2 Lipiți pe spațiul dat figurile geometrice după formă.



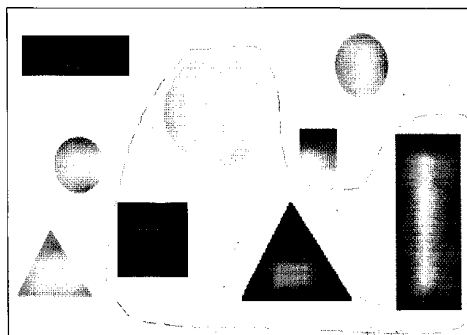
Pe măsură ce elevii dobîndesc o mai mare experiență, fișele devin tot mai complexe.

4) Jocul „1, 2 treci la locul tău!” urmărește consolidarea cunoștințelor cu privire la utilizarea corectă a atributelor corespunzătoare (piesă mică, piesă mare). Pot fi folosite piese de lucru și în următoarele sarcini:

FIȘA NR. 3 Încercuiește pătratele mici și colorează-le.



FIȘA NR. 4 Formează grupul pieselor mari.



5) „Plasează-mă la culoarea mea!” Este unul dintre jocurile logice ce urmăresc construirea de submulțimi avînd drept criterii culoarea. Pentru a da o coloratură vie jocului se introduc elemente specifice vârstei: chemarea copilului ce a executat sarcina stabilită de către un „ursuleț” sau „piticul Barbă-Cot”.

Prin analiza fișelor se urmărește și puterea de concentrare a fiecărui copil și gradul de formare a reprezentărilor despre formă, mărime și culoare. O atenție sporită este necesar să se acorde elevilor timizi. Pro-

cedînd astfel, se reușește ca acești copii să fie ridicați la un nivel al dezvoltării psihofizice în limitele normalului. Prin contactul nemijlocit al copiilor cu obiectele, ce se deprind să le separe în unități, să grupeze apoi unitățile în diverse cantități, să compare între ele grupurile de obiecte, jucării, materiale, constatînd egalitatea sau inegalitatea cantităților lor, ei descoperă că grupurile de obiecte pot să fie diferite între ele nu numai ca formă și culoare, dar și sub aspectul valorii numerice, al cantității.

Treptat copiii reușesc să desprindă cantitatea indiferent de culoare, mărime sau așezare în spațiu.

„Parcurgînd drumul de la concret la abstract și de la abstract la concret în formarea noțiunilor matematice, efectuînd zilnic calcule cu diferite numere, pătrunzînd în esența fiecărei probleme pentru a stabili corelația dintre mărimile cunoscute și cea căutată, procesele psihice ale copilului, operațiile gîndirii lui sunt stimulate printr-o activitate din ce în ce mai vie, mai încordată” (Oprescu, Nicolae. „Contribuții la dezvoltarea elevilor”, Revista de pedagogie, 1998, pag. 65).

Cercetările psihopedagogilor ne-au demonstrat că prin practicarea jocurilor logice se acumulează o serie de experiențe ce permit copiilor să integreze într-un sistem organic mulțimile, conceptele logice și, în final, numerele. Valoarea lor formativă sporește cu cît cel care le conduce dă curs mai liber principiilor de care se călăuzește.

Avînd în vedere cele expuse, în conceperea exercițiilor pentru formarea deprinderilor matematice poate fi introdus un sistem de exerciții de tip didactic - teste docimologice - pentru predarea celor patru operații.

Jocul logico-matematic poate fi folosit cu succes atît la lecțiile care au ca obiectiv formarea sau consolidarea unor deprinderi, cît și la lecțiile de consolidare sau evaluare. De exemplu, jocul intitulat „Domino” este constituit dintr-un număr variabil de cartonașe, în funcție de cantitatea de exerciții care sunt necesare pentru rezolvare.

Operațiile învățate cer mai multe seturi de cartonașe care cuprind exerciții cu diferite grade de dificultate la rezolvare. Cartonașele pot avea forma unor dreptunghiuri împărțite pe verticală și în două spații egale în care se găsesc exercițiile propuse spre rezolvare sau exerciții rezolvate. Elevilor li se înaintează sarcina să așeze aceste cartonașe conform regulilor jocului „Domino”.

6) Jocul cu cartonașele cuprind exerciții aplicative de aflare a sumei, diferenței, produsului sau cîtului și urmăresc aplicarea lor în condiții date.

Pe verso, fiecare cartonaș este notat, cu o literă mare, pentru ca, în final, elevul să spună combinația.

		$3 \times 7 + 5 - 4 : 2$	$43 + 78$		
	$76 - 28$	24	$100 + 3 \times 7$	$64 : 8$	
$4006 - 3709$	6×8			2×4	$7 - 8 : 4 + 2 \times 0$

Pe verso, fiecare cartonaș este notat, cu o literă mare, pentru ca, în final, elevul să spună combinația de litere obținută spre a putea, în acest mod, să verificăm dacă elevul a lucrat corect sau nu. Astfel am avut la îndemîină și un proces rapid de verificare și evaluare a cunoștințelor și deprinderilor.

Jocul matematic este o formă de muncă independentă utilizată la rezolvarea exercițiilor și, în același timp, permite controlul înțelegerii și al învățării în condiții de individualizare a învățămîntului. Seturile au fost alcătuite și distribuite diferențiat, pentru a permite elevilor mai buni să lucreze la capacitatea lor, iar celor cu goluri în cunoștințe să-și poată remedia lacunele. Se înțelege că jocurile didactice nu reprezintă un scop în sine, ci doar o metodă de lucru alături de celelalte, la care învățătorul – fără a abuza de ele – apelează în diversele etape ale lecției și, eventual, în afara orelor de clasă, în cadrul activităților școlare. Într-un asemenea joc, copiii sunt dornici să-și pună la încercare iscusința și urmăresc cu perseverență atingerea performanței. În consecință, consider că alcătuirea de jocuri didactice și alternarea lor judicioasă în cadrul practicării celorlalte metode euristice de învățare constituie unul dintre cele mai active procedee didactice.

1. Mai mare, mai mic

Obiective. Formarea priceperilor de a deosebi obiectele după volum.

Reguli. Să aranjeze obiectele după ordinea cerută.

Materiale: Obiecte, jucării, rechizite școlare.

Vocabular: „mai mare decât”, „mai mic decât” etc.

Desfășurarea jocului

Se invită cîte un copil la masa pe care sînt plasate jucăriile. Mai întîi, el numește toate obiectele de pe masă. Apoi, la semnalul pedagogului „de la mare la mic”, copilul trebuie să aranjeze aceste obiecte în ordinea cerută. De ex.: carte, caiet, penar, cretă, radieră... Copilul, efectuînd orice acțiuni, le comentează, „cartea este mai mare decât caietul” sau „caietul este mai mic decât cartea” etc. Jocul poate fi prelungit, inversînd ordinea – „de la mic la mare”. În cadrul jocului pot fi folosite și alte obiecte. Învingător va fi desemnat copilul care va îndeplini sarcina corect.

2. Comparați!

Obiective. Consolidarea deprinderilor de comparare a numerelor în limita 1-10.

Reguli. Copiii să recunoască „vecinul” care este prezentat.

Materiale: Jetoane de diferite forme, cercuri, triunghiuri, pătrate în număr de la 1- la 9.

Vocabular: Vecinul numărului, predecesor, succesor al numărului.

Desfășurarea jocului

Copiii vor privi atent jetonul, vor număra în gînd obiectele reprezentate pe acesta, după care vor numi numărul mai mare cu o unitate decât numărul obiectelor reprezentate pe jeton și numărul mai mic cu o unitate decât acesta. De ex: Pedagogul a ridicat jetonul cu 8 cerculețe. Copilul numit va răspunde: ați ridicat jetonul cu 8 cerculețe, vecinul mai mare este numărul 9, iar vecinul mai mic este 7.

Se va acorda cîte un punct pentru fiecare evidențiere corectă a numărului „vecin”. Vor fi declarați învingători copiii care au acumulat mai multe puncte.

3. Ce s-a schimbat

Obiective. Consolidarea noțiunilor despre figurile geometrice, dezvoltarea memoriei, atenției și a gîndirii logice.

Reguli. Copilul trebuie să memorizeze ordinea aranjării figurilor, apoi să comenteze cum au fost permutate. Cel care va determina corect, va capătă dreptul de a face următoarea permutare.

Materiale: Set de figuri geometrice.

Vocabular: Triunghi, pătrat, dreptunghi.

Desfășurarea jocului

Pedagogul plasează pe tabla magnetică figuri geometrice cunoscute și anunță copiii sarcina: examinați și memorizați ordinea aranjării figurilor. Apoi zice: „Ochișorii dorm”. Copiii închid ochii, pedagogul face permutarea figurilor sau ia o figură de pe tablă. După ce copiii deschid ochii pedagogul întreabă: „Ce s-a schimbat?”.

Cîștigă copilul care a dat mai multe răspunsuri corecte.

4. Numește răspunsul!

Obiective. Exersarea deprinderilor de calcul oral și scris la adunarea și scăderea numerelor în limita 10. Formarea deprinderilor de calcul mental rapid, dezvoltarea gândirii logice și a auzului fonem.

Reguli. Să asculte cu atenție poezia și să efectueze operațiile corespunzătoare.

Materiale: Seturi de cifre (individuale), fișe cu imagini de obiecte.

Vocabular: Numere naturale

Desfășurarea jocului

Pentru joc pot fi propuse versuri scrise de G. Vieru. Copiii vor afla răspunsul, efectuînd operații cu ajutorul fișelor sau alcătuiind exerciții din cifre decupate, de ex:

„Nouă vrăbii stau la masă,

Una șade-n pom fricoasă:

Mîța nu-i, dar poate trece...”

Cîte vrăbii sunt? – sunt ... (Zece)

Varianta 1. Copiii calculează în gînd, apoi pronunță în cor: „zece!”

Varianta 2. Copiii alcătuiesc pe mese (din cifre decupate exercițiul: $9+1=10$).

În același mod se utilizează și celelalte versuri:

Cinci căței cu botul mic

Joacă fotbal între ei.

Doi se iau după pisici

Și-au rămas acuma... (Trei)

5. Hai să numărăm!

Obiective. Consolidarea priceperilor și deprinderilor de numărare ordinală.

Reguli. Să numere corect în forma crescătoare.

Materiale: Fișe cu cerculețe, imaginea unei broscuțe, a unui iepuraș etc.

Vocabular: Șirul numerelor naturale.

Desfășurarea jocului

Conducătorul: Fiecare are în față cîte o foaie de hîrtie pe care sunt desenate într-un rînd cerculețe. Aceasta este o bîltoacă cu movițe, unde se vor juca și vor sări broscuțele. Broscuța (e în fața voastră) trebuie să sară pe cea de-a șaptea moviță din stînga și să rămînă pe ea. Gîndiți-vă, cum trebuie să numărăm, ca broscuța să nimerească pe cea de-a șaptea moviță.

6. Ghicește-mi vecinii!

Obiective. Stabilirea legăturilor și raportului dintre numerele șirului natural.

Reguli. Să cunoască șirul numerelor naturale pînă la 10 și poziția lor pe axa numerică.

Materiale: Fișe cu cifre.

Vocabular: Vecinii, predecesorul numărului, succesorul numărului.

Desfășurarea jocului

Conducătorul: Eu voi numi numerele, iar voi, luînd fișa respectivă, veți arăta care număr e cu unu mai mare sau mai mic.

Ex: Care număr se află pînă la 7 și după 7?

(Copiii arată fișele cu cifrele 6 și 8.)

Ghiciți, care număr e mai mare decît 5 și mai mic decît 7?

(Copiii arată cifra 6.)

7. Să compunem!

Obiective. Formarea deprinderilor de a compune un număr din două numere mai mici; dezvoltarea gîndirii logice, a priceperilor de analiză și sinteză.

Reguli. Să efectueze cu rapiditate operațiile propuse.

Materiale Fișe cu cifre, porțița confecționată din placaj.

Vocabular: Numerele naturale, cifre, suma.

Desfășurarea jocului

Pe porțița confecționată din placaj, se fixează o fișă cu o cifră. Fiecare copil are o fișă, pe care este indicată una din cifrele de la 1 pînă la 9. Prin poartă poate trece acea pereche de copii care suma cifrelor de pe fișe se formează un număr, care corespunde cifrei de pe poartă. Fișele se schimbă și copilul de fiecare dată trebuie să-și caute alt partener, pentru ca suma cifrelor din fișele lor să fie egală cu cea indicată pe poartă.

8. Ghicitori –probleme

Obiective. Dezvoltarea atenției, memoriei. Consolidarea priceperilor și deprinderilor de a efectua adunarea și scăderea în limitele primei zeci.

Reguli. Copii ascultă poezia-problemă și găsesc soluția necesară.

Materiale: Imagini de pisici, căprioare, cai; fișe cu cifre.

Desfășurarea jocului

Pedagogul citește sau recită versurile, iar copiii ascultă și răspund, demonstrând fișele respective.

Vrăbiuța stă la soare,
Ciripel –poștaș vestit
Îi aduce o scrisoare.
Ca de obicei va sta
La o vorbă-n plus cu ea.
Și-n pridvorul din zăvoi
Ciripesc numai ei...(doi).
(1+1)

La bunica mea la țară
Pisicuțele-s pe-afară
Ora mesei când sosește
Ea cu lapte le servește.
Trei sunt mai iuți de picior,
Unul stă în colțisor,
Câți pisoi sunt oare-acum
Adunați lînga ceaun?
(3+1)

În poiana poleită
De zapadă și de soare
Trei sprintene căprioare
Sar și zburdă fericite
Cu gîndul la primavară!
Una pleacă să se-adape
Cu nesaț ea bea din ape!
Oare cîte căprioare
Se mai bucură de soare?
(3-1)

Din cinci cai ce alergau
Unul s-a oprit pe loc:
Dacă el se-ntoarce acasă
Cîți vor alerga să pască?
(5-1)

Dorinel e pus la treabă.
Frunzele adună-n grabă.
Măturatul nu-i ușor
Și î-i vin în ajutor
Maria și Florinel.
Cîți copii harnici acum
Adună frunzele-n drum?
(1+2)

Pe colină-n depărtare
Pasc opt suple căprioare,
Două-n zare s-au topit
Căci de cîrd s-au răzlețit.
Cîte ciute au rămas
Colo-n zare pe imaș?
(8-2)

9. Răspunde repede și corect

Obiective. Verificarea priceperii de a raporta cantitatea la număr și invers, operînd cu adunări și scăderi.

Reguli. Să efectueze operațiile cît mai repede.

Materiale: Planșe cu probleme matematice ilustrate, truse magnetice, fișe, creioane.

Desfășurarea jocului

Pedagogul expune pe masă cîte o problemă ilustrată pe care copiii trebuie să o verbalizeze, să o rezolve și apoi să înscrie exercițiul pe tabla magnetică utilizînd cifrele respective. De ex: 3 copii culeg mere în livadă, un copil vine să-i ajute. Cîți copii vor culege mere acum în livadă?

10. Cine știe mai multe

Obiective. Consolidarea capacităților de analiză, sinteză; dezvoltarea memoriei, imaginației verbale.

Reguli. Să identifice și să numească cît mai multe însușiri ale obiectului ales.

Materiale: Fișe cu imagini.

Vocabular: Rotund, roșu, acrișor, gustos.

Desfășurarea jocului

Copiii sunt așezați în semicerc. În fața lor stă conducătorul jocului. Anunță că va spune un cuvînt care reprezintă un obiect cunoscut, iar ei vor numi pe rînd cîte o însușire a acestui obiect. De exemplu, cuvîntul „măr”. Adresîndu-se unui copil, conducătorul jocului va cere ca el să spună una din însușirile mărului, copilul va răspunde (de exemplu „roșu”, mai apoi vor răspunde alți copii: „rotund”, „acrișor”, „gustos” etc.). Conducătorul jocului nu va înceta să repete întrebarea pînă cînd unul dintre jucători nu va ști ce să răspundă. Copilul care nu știe să spună sau care dă un răspuns greșit iese din joc.

11. Lanțul cuvintelor

Obiective. Dezvoltarea auzului fonematic, a gîndirii verbale și logice.

Reguli. Din ultima silabă a cuvîntului să se formeze alte cuvinte și șirul continuă. Cîștigă echipa ai cărei jucători termină primii „lanțul”. Fiecare cuvînt greșit se penalizează cu un punct.

Materiale: Hîrtie, creioane.

Vocabular: barcă – căruță- țăran, Ana, narcis, istorie, iepure.

Desfășurarea jocului

Se formează două echipe care se așază față în față la o masă sau la două mese diferite. Primul jucător din fiecare echipă primește o foaie de hîrtie și un creion. Conducătorul jocului alege un cuvînt, de exemplu: **barcă**. Din ultimele două litere (sau ultima silabă) ale acestui cuvînt se va forma începutul altui cuvînt, iar din ultimele două litere ale cuvîntului format altul și tot așa. De exemplu: **barcă – căruță – țaran – Ana** etc. Hîrtia și creionul vor trece pe rînd la alți jucători din cele două echipe.

12. Semnele necesare

Obiective. Consolidarea priceperilor de calcul oral, de dezvoltarea atenției, de gîndire logică.

Reguli. Să pună între cifre semnul corect.

Materiale: Fișe cu coloane de exerciții.

Vocabular: Semnul mai mare (>), semnul mai mic (<).

Desfășurarea jocului

Se urmărește stabilirea de relații corecte între diferitele numere date. Pedagogul zice: avînd de rezolvat o temă din carte, Marian a uitat să pună la fiecare exercițiu și semnul operației pe care a efectuat-o. Analizați numerele ce compun fiecare exercițiu și puneți semnele necesare între dîsele.

6	2 = 8	3	4 = 7
7	1 = 8	5	3 = 8
4	5 = 9	3	6 = 9

13. Găsește cuvîntul potrivit

Obiective. Formarea, dezvoltarea priceperii de analiză, dezvoltarea gîndii analogice și a proceselor cognitive.

Reguli. Găsire cuvîntului potrivit prin analogie.

Materiale: Șiruri de cuvinte.

Vocabular: Latră, miaună, înoată, lumină, întuneric.

Desfășurarea jocului

Copilul descoperă prin analogie cuvîntul care lipsește. Pedagogul propune: fii atent, eu o să spun cîteva cuvinte, iar tu trebuie să găsești cuvîntul care lipsește. De exemplu: Pisica miaună, iar cîinele... (Ce face?).

Ori:

Cîinele latră, pisica...

Avionul zboară, peștele ...

Iarna ninge, toamna...

Vara este cald, iarna este...

Ziua este lumină, noaptea este...

Dimineața mă trezesc, seara mă...

Dacă răspunsul întârzie, se propun exemple mai ușoare pînă ce copilul sesizează ceea ce trebuie să facă.

14. Vînătoarea numerelor

Obiective. Formarea, consolidarea capacităților de numărare a obiectelor.

Reguli. Să găsească cit mai multe obiecte ce aparțin numărului dat.

Materiale: Set de obiecte.

Desfășurarea jocului

Pedagogul spune un număr, apoi propune copiilor să caute în încăperea un obiect care „conține” acest număr. De exemplu: „se caută numărul 4”. Copilul va putea da drept exemplu, masa sau scaunul (patru picioare). Sau „se caută numărul 2” (două uși) etc.

15. Pămînt, aer, apă

Obiective. Dezvoltarea auzului fonematic, a gîndirii logice, consolidarea cunoștințelor despre natură, faună.

Reguli. Să numească corect un animal din mediul în care trăiește.

Vocabular: Mediul terestru, mediul aerian, mediul acvatic.

Desfășurarea jocului

Copiii stau în formă de cerc, în picioare, în poziția așezați pe scăunele. Conducătorul jocului ia o minge sau face ghem o batistă și o aruncă unui copil, pronunțînd unul din cuvintele: pămînt, aer sau apă.

Copilul care a prins mingea sau batista trebuie să numească prompt un animal care trăiește în mediul denumit. Cine greșește primește o pedeapsă hazlie sau i se confiscă un obiect ce îi aparține, dar care i se înapoiază după terminarea jocului. Cel care răspunde corect devine conducătorul jocului.

16. Recunoaște figurile geometrice

Obiective. Consolidarea cunoștințelor despre figurile geometrice, deprinderii de analiză și sinteză.

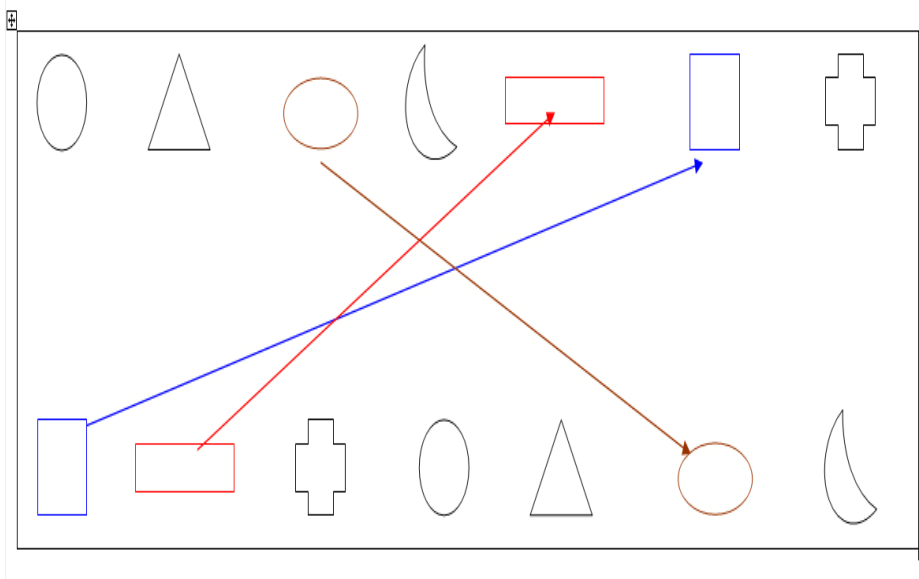
Reguli. Să găsească corect figura asemănătoare.

Materiale: Fișe cu figuri geometrice.

Vocabular: Pătrat, triunghi, dreptunghi.

Desfășurarea jocului

Pedagogul distribuie copiilor fișe cu figurile geometrice. Copiii trebuie să recunoască și să unească cu linii obiectele identice, apoi aceasta să vopsească cu anumite culori fiecărui grup de obiecte asemănătoare.



17. Universul figurilor geometrice

Obiective. Dezvoltarea cunoștințelor despre figurile geometrice, a deprinderilor de analiză și sinteză.

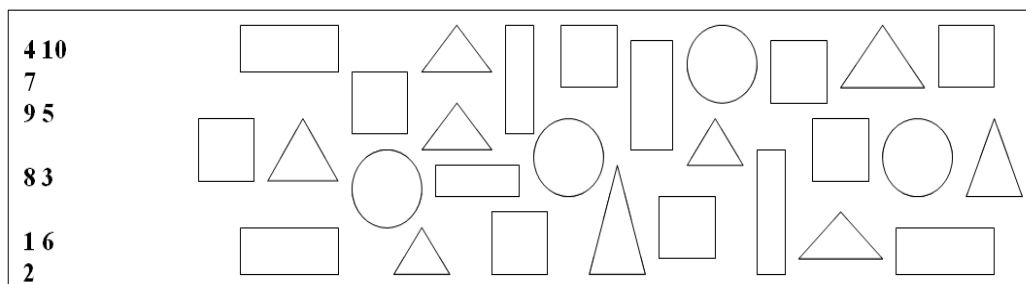
Reguli. Să poată găsi numărul figurilor identice.

Materiale: Fișe cu figuri geometrice.

Vocabulary: Pătrat, triunghi, dreptunghi.

Desfășurarea jocului

Copiii primesc fișa cu figuri geometrice și numerele care sunt indicate în partea stîngă. Ei trebuie să încercuiască cifra care corespunde numărului de figuri geometrice de același fel.



18. Când și cum ne îmbrăcam!

Obiective. Consolidarea priceperilor de analiză, sinteză, clasificare a obiectelor, dezvoltarea atenției.

Reguli. Colorarea imaginii ce corespunde anotimpului toamna.

Materiale: Set de imagini.

Vocabular: Căciulă, pulover, sacou, pardesiu, umbrelă.

Desfășurarea jocului

Pedagogul distribuie copiilor imagini cu persoane care sînt îmbrăcate în mod diferit. Copiii trebuie să coloreze acele persoane care sunt îmbrăcate corespunzător anotimpului toamna.



19. Fii ager!

Obiective. Consolidarea priceperii de a împărți cuvîntul în silabe, dezvoltarea capacităților de analiză, sinteză, generalizare.

Reguli. Sub fiecare imagine copilul să traseze atîtea linii cîte silabe are cuvîntul din imagine.

Materiale: Seturi de imagini.

Vocabular: Stol de păsări, strugure.

Desfășurarea jocului

Copiii vor privi atent imaginea, vor împărți în silabe cuvîntul din imagine, apoi vor trasa în spațiile de mai jos atîtea liniuțe orizontale cîte silabe are cuvîntul din imagine.



20. Farmecul naturii

Obiective. Consolidarea cunoștințelor despre fenomenele naturii.

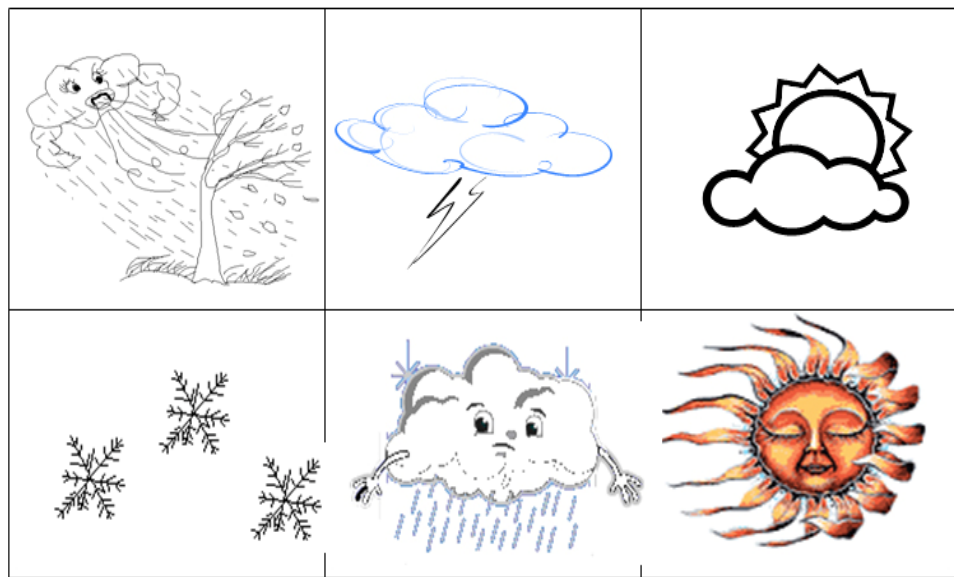
Reguli. Să identifice fenomenele naturii corespunzător imaginii.

Materiale: Seturi cu imagini despre diferite anotimpuri și stări ale naturii.

Vocabular: Fulgeră, scapără, vuietul, ninge.

Desfășurarea jocului

Fiecare copil primește o imagine, care reprezintă un anotimp. Copiii trebuie să identifice după imagine fenomenele naturii specifice anotimpului respectiv și să le numească sau să arate imaginea.



II.3 Formarea cunoștințelor elementare din domeniul matematicii

GRUPA MICĂ

1. Alegem bulinele

Obiective. Evidențierea unui obiect din mulțimea de obiecte. Numărarea și aprecierea numărului de obiecte.

Reguli. La solicitarea educatorului, copiii întorc cartonașe cu buline cu fața în sus și le numără. La clinchetul clopoțelului, ei ridică jetonul cu tot atâtea buline câte arată educatorul.

Materiale: jetoane pe care sunt una și mai multe buline.

Desfășurarea jocului

Fiecărui copil i se oferă un jeton cu o bulină și un jeton cu multe buline. Pe rând, fiecare copil întoarce cartonașul și spune câte buline are: una sau mai multe. După aceasta, iarăși întorc jetoanele cu fața în jos. Dacă educatorul le arată jetonul cu o bulină, ei trebuie să-l ridice în sus și pe al lor, apoi le cere să ridice jetonul cu multe buline, copiii repetă acțiunea.

2. Unde am găsit ursuleții

Obiective. Dezvoltarea cunoștințelor copiilor cu elemente despre relațiile spațiale. Denumirea poziției spațiale a ursuleților sau grupurilor de ursuleți.

Reguli. Copiii răspund numai după ce găsesc ursulețul sau grupul de ursuleți și precizează poziția lor spațială. Sunt aplaudați copiii ce dau răspunsuri corecte.

Materiale: fișe sau ursuleți și grupuri de ursuleți.

Desfășurarea jocului

Educatorul le anunță copiilor că ursuleții vor să se joace de-a ascunselea. El le explică unde pot să se ascundă ursuleții (pe masă, sub masă, lângă masă). Copiii închid ochii, educatorul așază ursuleții în diferite locuri, le propune copiilor să-i caute. Când copilul găsește ursulețul (ori mai mulți ursuleți), spune unde l-a găsit numind corect poziția spațială. După aceasta, educatorul le propune să așeze fișele cu imaginea ursuleților pe masă, sub masă, lângă masă. Alți copii spun unde au așezat colegii ursuleți.

3. Adă păpușica mică și pe cea mare

Obiective. Formarea noțiunilor despre dimensiuni („mic”, „mare”). Diferențierea mărimii obiectelor (păpușilor).

Reguli. Un copil va alege o păpușă și o va duce pe covor numai atunci când va spune dimensiunea (mărimea) ei. Răspunsul corect va fi aplaudat. Dacă va greși, el va fi corectat de colegi, iar educatorul va repeta răspunsul corect.

Materiale: Păpuși de diverse dimensiuni (mici și mari).

Desfășurarea jocului

Pe covor, în fața copiilor, sunt așezate păpuși de diverse mărimi. La solicitarea educatorului, copilul invitat va ridica păpușa și va spune ce mărimi are. Răspunsul va fi apreciat prin aplauze. Li se propune apoi tuturor să ridice păpușa mică, apoi pe cea mare. Jocul se va repeta de câteva ori, pentru a oferi copiilor posibilitatea de a se orienta în dimensiuni. Cine greșeste, este corectat. Apoi educatorul le propune copiilor să așeze păpușile mari pe polița mare, iar pe cele mici – pe cea mică. După joc, în timpul liber, copiilor li se permite să se joace cu păpușile în mod independent.

4. Cărărușa păpuși

Obiective. Familizarea cu figura geometrică „pătrat”. Dezvoltarea spiritului de observație și a operațiilor gândirii. Identificarea și separarea pătratelor dintre alte figuri geometrice.

Reguli. La propunerea educatorului, copiii caută printre figurile geometrice pătrate și le așază în fața lor. Dintr-însele ei construiesc un drum pentru păpușă. Cel care construiește corect, ia un steguleț și este aplaudat.

Materiale: păpuși diverse, figuri geometrice, pătrate, stegulețe.

Desfășurarea jocului

Vine păpușa Ana, care le aduce copiilor câte o trusă cu figuri geometrice. Ea ține în mână un pătrat, spune că vrea o cărărușă din pătrate, dar nu le poate găsi. Educatorul le propune copiilor să caute în trusa lor cu pătrate, pentru a face o cărărușă pentru păpuși. Pe fiecare masă se face câte o cărărușă. Copiii își plimbă păpușile pe aceste cărăruși pe rînd.

5. Când are loc aceasta?

Obiective. Exersarea, în deosebi a noțiunilor legate de orientarea în timp (dimineața, ziua, noaptea).

Reguli. La semnalul educatorului, copiii trebuie să ridice imaginea respectivă.

Materiale: o păpușă nouă frumoasă; fișe cu imagini ce reprezintă dimineața, noaptea, ziua (copilul se joacă, copilul doarme, copilul se spală etc.).

Desfășurarea jocului

Pe masă copiii au câte 3 fișe cu imagini (întoarse). Vine o păpușă care îi salută și spune că nu știe ce e dimineața, ziua sau noaptea. Educatorul le propune copiilor să întoarcă fișele, să-i arate că e dimineața – imaginea unde fetița se spală, apoi arată ziua, noaptea. Jocul se repetă de câteva ori.

Varianta II. Când spune educatorul „Noaptea – păpușa doarme” (copiii închid ochii). Când zice „Ziua” – copiii deschid ochii, ridică mînuțele spre soare sau imită cîntecul păsărelelor, efectuează sărituri ca iepurașii etc.

GRUPA MEDIE

1. Găsește obiectul de același fel

Obiective. Formarea deprinderii de a alcătui grupul de obiecte de același fel. Gruparea obiectelor.

Reguli. Pe covor sunt multe jucării (cîte 5, de același fel). Copiii trebuie să grupeze (să aleagă) jucăriile de același fel și să le plaseze pe masă.

Material didactic. cîte 6 jucării de același fel.

Desfășurarea jocului

Pedagogul spune copiilor că a venit Moș Crăciun care a adus multe jucării, dar le-a lăsat pe covor. Ele trebuie plasate pe măsute. Pe patru măsute s-a pus cîte o jucărie model. La semnal, copiii iau jucăriile de pe covor și le aduc pe masă. Copiii sunt lăudați. Se concretizează cîte mingi, păpuși, ursuleți, iepurași sunt. După aceasta, educatorul le propune să închidă ochii și schimbă cu locul cîte o jucărie (ursulețul la păpuși), cînd copiii deschid ochii, îi întreabă ce s-a întîmplat. Cîți ursuleți sunt pe masă? Dar păpuși? Treptat, copiii sunt antrenați să alcătuiască mulțimi.

2. Clasifică cerculețele după mărime

Obiective. Formarea deprinderilor de a alcătui grupuri de obiecte după dimensiune și culoare. Formarea reprezentărilor mare-mic.

Reguli. Copiii grupează obiectele, la semnalul educatorului, după dimensiune și culoare.

Materiale: cerculețe de diferite culori și dimensiuni (mare – mic).

Desfășurarea jocului

În sală a intrat păpușa Rotungel cu o cutie de cerculețe de diferite culori. Copiii trebuie să clasifice cerculețele după dimensiune și culoare.

re. La semnalul educatorului, copiii aleg cerculețele și le pun în cutii separate, apoi numesc câte grupuri de cerculețe s-au format, de ce culoare sunt ele. Iarăși se împrăștie cerculețele. La semnal, copiii ridică de jos cerculețele mari, apoi mici. Copiii sunt lăudați.

3. Alege figura numită

Obiective. Fixarea cunoștințelor despre „pătrat”, „cerc”, „triunghi”. Gruparea figurilor geometrice.

Reguli. Copiii trebuie să găsească figura geometrică după indicațiile verbale ale educatorului.

Materiale: figuri geometrice, cutii.

Desfășurarea jocului

În ospetie la copiii a venit un iepuraș care nu cunoaște figurile geometrice. Pe masă copiii au pătrate, cercuri, triunghiuri. Educatorul le spune să arate cerculețele, apoi pătratele și triunghiurile. Copiii sunt lăudați. După aceasta ea le propune să găsească cu ochii închiși cercul, pătratul, triunghiul și să le plaseze în cutii la iepuraș.

4. Unde este mărul?

Obiective. Determinarea poziției obiectelor în spațiu în raport cu alte obiecte (sus, jos, pe, sub etc.). Identificarea poziției mărului decupat din hîrtie pe copacul de pe flanelograf.

Reguli. Educatorul fixează mărul de hîrtie pe imaginea dată și copiii spun poziția lui ocupată.

Materiale: flanelograful cu un copac de măr, mere decupate.

Desfășurarea jocului

Pedagogul le anunță copiilor că în ospetie la ei a venit un ursuleț ce a cules multe mere și dorește să se joace cu ei. Mai întâi, pedagogul va așeza merele pe copac sau în altă parte și copiii vor spune unde se află: sus pe copac, jos pe poale, sub copac, lângă copac etc.

Apoi le propune copiilor să arate unde cresc merele (pe copac) și să ridice mîinile sus, unde cad merele (sub copac) – dau mîinile în jos. La sfîrșitul jocului, sunt serviți cu mere adevărate.

5. Așază imaginea unde trebuie

Obiective. Generalizarea cunoștințelor despre dimineață, ziua, seara și noapte. Recunoașterea și orientarea în timp.

Reguli. Copiii trebuie să plaseze imaginea (dimineața, ziua, seara și noaptea) la culoarea necesară.

Materiale: casetă cu cerceulețe: galben (dimineața), oranj (ziua), albastru (seara) și negru (noaptea).

Desfășurarea jocului

În casetă la tablă sunt patru cerceulețe: galben, oranj, albastru și negru. Vine o păpușa Tatiana în ospeție cu o rugămintă: s-o învețe copiii cum să se orienteze în timp. Pedagogul le explică copiilor că dimineața va fi însemnată cu cerceulețul de culoare galbenă, ziua – cu oranj, cu albastru – seara, noaptea – cu negru. Copiii vin pe rînd la tablă și pun imaginea în căsuță în dependență de culoarea potrivită.

Sunt aplaudați toți copiii care au îndeplinit rugămintea păpușei Tatiana.

GRUPA MARE

1. Pune cu unul mai mult

Obiective. Consolidarea deprinderilor de a construi grupe de obiecte. Numărarea și formarea mulțimii cu unu mai mult.

Reguli. Copilul privește la tablă și numără jetoanele, apoi pune pe masa lui cu unul mai mult decît a pus pedagogul.

Materiale: jetoane cu legume mici, jetoane cu legume mari.

Desfășurarea jocului

Copiii sunt așezați la masă. Fiecare copil are cîte o farfurie cu jetoane cu legume mari și mici. Pedagogul fixează cîteva jetoane cu legume la tablă și le propune copiilor să le numere. Apoi le cere să pună cu unul mai mult. El egalează numărul jetoanelor la tablă și iarăși le cere să pună cu unul mai mult. Apoi le propune o cifră (...), iar ei trebuie să le aranjeze pe masă cu un jeton mai mult decît indică cifra respectivă.

2. Fă ca mine

Obiective. Fixarea și aprofundarea reprezentărilor despre spațiu. Determinarea poziției în spațiu și plasarea stegulețului în poziția cerută.

Reguli. Copiii vor deplasa stegulețul în diferite poziții față de sine.

Materiale: stegulețe.

Desfășurarea jocului

Pedagogul oferă cîte un steguleț fiecărui elev și li se dă ordin să ridice stegulețul sus, jos, dreapta, stînga, la spate etc. Apoi se va alege un copil, care va conduce jocul mai departe și va face observații celui care va greși comanda numită.

3. Așază iepurașii după mărime

Obiective. Ordonarea obiectelor conform dimensiunilor în creștere și descreștere.

Reguli. Copiii îndeplinesc sarcina conform cerințelor și la semnalul pedagogului.

Materiale: 10 iepurași și 10 căsuțe de diferite dimensiuni.

Desfășurarea jocului

La tablă sunt 10 căsuțe cu 10 iepurași, pedagogul îi ia din căsuțe și-i duce la plimbare. Li se împarte fiecărui copil câte un iepuraș pentru a-i găsi căsuța după dimensiunea corespunzătoare (căsuțele vor fi aranjate de la mari la mici, apoi se va schimba ordinea, respectiv, mici-mari).

4. Când are loc aceasta?

Obiective. Denumirea anotimpurilor conform descrierii unei imagini, recitarea poeziilor, ghicitorilor. Dezvoltarea imaginației.

Reguli. Pedagogul spune câte un element caracteristic unui anotimp (vara, toamna, iarna și primăvara), iar copiii îl ghicesc. Pentru fiecare răspuns corect se dă un jeton.

Materiale: imagini cu anotimpurile anului, poezii, ghicitori etc.

Desfășurarea jocului

Pedagogul le citește copiilor câte un microcîmpei de descriere, iar ei trebuie să ghicească ce anotimp este. De exemplu:

1. Afară ninge, ninge-ncetișor.
2. Au ieșit de sărbători, ghiociei frățiori.
3. Frunzele cad încetișor și formează un covor.

Pentru fiecare răspuns corect pedagogul le dă câte un jeton. După aceasta pedagogul le spune ghicitori despre anotimpuri. Apoi câte o strofă din poezii. Cine va avea cele mai multe jetoane, va fi câștigătorul și va avea o surpriză.

5. Construim din figuri geometrice

Obiective. Consolidarea cunoștințelor despre figurile geometrice. Construirea unor obiecte din figuri geometrice.

Reguli. Copiii au la dispoziție figuri geometrice. Pe masă au exemple de obiecte pe care trebuie să le construiască.

Materiale: figuri geometrice, fișe cu desene.

Desfășurarea jocului

Pedagogul le explică cum să construiască obiecte din figurile geometrice (pătrate, triunghiuri, cercuri etc.). Pe masă sunt fișe cu desene:

un tren, o rachetă, o mașină. Copiii sunt anunțați că va fi o întrecere, iar cine va construi un obiect corect și repede va fi câștigătorul.

După ce au construit obiectele, pedagogul îi întreabă ce figuri geometrice au utilizat. Celui mai creativ copil i se va oferi o surpriză.

GRUPA PREGĂTITOARE

1. Orientează-te corect în numere

Obiective. Să identifice părțile mulțimii. Să poată compara numerele. Să scrie numărul care trebuie să urmeze.

Reguli. Fiecare copil lucrează de sine stătător.

Materiale: fișe, pixuri.

Desfășurarea jocului

1. Care sunt numerele cel mult egal cu 7 (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).

2. Scrie doar numerele mai mari din perechile de numere:

6 și 4

2 și 1

0 și 10.

3. Află numerele cel puțin egal cu 4, dar mai mic ca 9 (4, 5, 6, 7, 8).

4. Scrie numărul natural care trebuie să urmeze în fiecare dintre următoarele șiruri:

5, 610

0, 17

4, 5.....9

Pedagogul verifică răspunsurile și le apreciază.

2. De-a magazinul

Obiective. Familizarea copiilor cu unitatea de măsură „centimetrul”. Măsurarea panglicilor cu ajutorul centimetrului.

Reguli. Pedagogul alege un copil ce va fi vânzător, iar ceilalți - cumpărători.

Materiale: bani, riglă, panglici etc.

Desfășurarea jocului

Pedagogul pregătește localul magazinului, alege vânzătorul și ceilalți copii vor fi cumpărătorii. Un copil – cumpărător se apropie de vânzător și cere frumos să i se vîndă o lungime concretă de panglică. Vânzătorul măsoară, taie, deservește cumpărătorul. La altă masă e rigla de control, cumpărătorii controlează dacă li s-a măsurat corect.

3. Fii atent și nu greși

Obiective. Formarea deprinderilor de a se mișca conform direcției indicate, dezvoltarea atenției.

Regulile. Toți copiii trebuie să se miște sincron în direcția indicată de educator.

Desfășurarea jocului

Pedagogul le explică copiilor că trebuie să se miște în direcția indicată toți odată. De exemplu:

- Faceți 5 pași la dreapta;
- Faceți 3 pași în urmă;
- Faceți 7 pași înainte;
- Faceți 3 pași la stînga.

Apoi, copiii efectuează corect mișcările, se alege un nou conducător-copil care va continua jocul. El îi va menționa pe cei mai atenți.

4. Loto

Obiective. Consolidarea cunoștințelor despre figurile geometrice. Identificarea figurilor după mărime, formă și culoare.

Reguli. Pe masă sunt așezate fișele lotoului cu figuri geometrice. Copiii trebuie să caute figuri necesare și să le plaseze pe fișă.

Materiale: cutia cu fișe „loto” și figurile geometrice.

Desfășurarea jocului

Copiii sunt așezați la măsuțe. Pedagogul le explică regulile jocului. Condiția principală este ca fișele să fie completate cu figuri geometrice, cine finisează trebuie să strige „bingo!”. Sunt lăudați copiii care finisează primii. Cei care au rămas în urmă, trebuie să îndeplinească o poruncă a jucătorilor.

5. Ceasurile minuțioase

Obiective. Familiarizarea copiilor cu unitățile de măsură a timpului (un minut, o oră, un sfert de oră).

Reguli. Copiii mișcă indicatoarele ceasului precum spune educatorul.

Materiale: machetă de ceas.

Desfășurarea jocului

Pe masă sunt machete ale ceasurilor cu indicatoare mobile. Pedagogul le spune să miște acele ceasornicului la o anumită oră. Copiii îndeplinesc cele spuse, iar un copil trece printre rînduri și verifică. Se evidențiază copiii cei mai atenți cu o medalie în formă de ceas.

II. 4 Învățarea limbilor străine prin activitatea de joc

O limbă străină se învață prin comunicare. Învățarea unei limbi nu este doar o chestiune de activare a unor cunoștințe acumulate, dar inerte, ci o stimulare a desfășurării sistemului limbii în toată funcționalitatea lui. Deosebirea dintre metodele tradiționale de predare-învățare a limbilor străine și metoda comunicatională rezidă în diferența dintre următoarele două contexte: a învăța limba pentru a o folosi și a folosi limba pentru a o învăța. Prin metoda funcțional-comunicativă, cursanții folosesc limba în comunicarea reală, în situații concrete și astfel o învață. Prin metodele tradiționale, cursanții doar acumulează și depozitează cunoștințele pe care urmează să le folosească apoi în anumite situații.

Principiul comunicativ în predarea/învățarea unei limbi stă la baza procesului modern de studiere a unei limbi străine sau a limbii a doua. Orientarea comunicativă presupune organizarea procesului de învățare ca model al procesului de comunicare. Comunicarea stă la baza acumulării cunoștințelor și formării abilităților lexicale, gramaticale, de vorbire, de audiere, de citire, de scriere. Scopul comunicativ în orice formă de activitate la lecție și în lucrul pentru acasă este primordial.

Comunicarea este un „schimb interacțional între cel puțin doi indivizi situați social, schimb care se realizează prin utilizarea de semne verbale și non-verbale, fiecare individ putând fi, pe rînd sau exclusiv, producător și consumator al mesajului”.

Comunicarea într-o limbă străină sau în a doua limbă depinde de cunoștințele individului în domeniul limbii respective (a ști) și de abilități (a ști să faci, să utilizezi cunoștințele).

Comunicarea poate să se realizeze, dacă individul deține competență de comunicare sau competență de comprehensiune și competență de producere a mesajului în altă limbă în formă scrisă și orală.

Formarea *competențelor de comunicare orală* la elevi în timpul lecției ei presupune existența unor instrumente didactice adecvate. Conform opiniei lui André de Peretti, alegerea metodelor și demersurilor relevă responsabilitatea profesorului privind realizarea obiectivelor și achiziționarea de cunoștințe. Determinarea reușită a metodei în raport cu obiectivul stabilit contribuie la atingerea scopului fixat. Adevărații pedagogi au pledat întotdeauna pentru metoda care conduce la rezulta-

tele scontate pentru ei și discipolii lor în funcție de contingentul celor instruiți. În pedagogia actuală se conturează tendința de a practica metode moderne, în vogă. Ele înviorează viața clasei, activitatea elevilor. Firește, în educație nu există modernitate fără tradiție și cele mai eficace elemente ale metodelor tradiționale trebuie să-și găsească locul și rolul în lecția contemporană, oferindu-le impulsuri și conotații ce răspund imperativului timpului. O îmbinare reușită a metodelor moderne cu cele tradiționale, eclectică, constituie o cale eficientă ce contribuie la dirijarea cu iscusință a demersului didactic al lecției.

Una din metodele de comunicare orală este jocul didactic, venit din antichitatea greacă și romană, foarte actual și în ziua de azi, care constă în a plasa elevii „într-o situație ludică cu caracter de instruire”, antrenându-le inteligența, imaginația, creativitatea și conducându-i implicit la dezvoltarea comunicării - obiectiv-cadru privind predarea-învățarea limbilor străine.

Jocul didactic reprezintă o activitate mentală dinamică, desfășurată într-o atmosferă de distracție, în care „predomină acțiunea didactică simulată”.

Prin intermediul jocului didactic, elevului i se redă încrederea în propriile capacități și i se dezvoltă potențialul creator.

Jocurile didactice la o lecție de limba franceză au drept obiectiv perfecționarea exprimării orale ce dezvoltă auzul fonematic, precum și capacitatea de a percepe frumusețea, finețea și muzicalitatea acestei limbi. Prin intermediul respectivei metode punem accent pe comunicarea verbală, nonverbală și paraverbală și formăm la elevi/subiecți deprinderea de a formula întrebări și a da răspunsuri desfășurate, de a respecta pauzele în vorbire, intonațiile și ritmul vocii.

Astfel, elevul comunică, trăiește și conștientizează diferite stări emoționale, „își formează deprinderi ce îl ajută să se includă în activitatea colectivă și îi dezvoltă capacitatea de a comunica”.

Predilecția pentru joc este înăscută la copil, profesorului revenindu-i doar misiunea de a cultiva prin multiple căi această facultate, îndrumându-l să pătrundă în subtilitățile vieții reale și ajutându-l să conștientizeze adevăratele ei valori.

Considerăm oportună concluzia savantului D. Patrașcu: „Jocul didactic este un fel de activitate în situațiile orientate la reproducerea și

însușirea experienței sociale, în care se desfășoară și se determină autoreglarea comportamentului”.

Jocul didactic contribuie la stimularea activității personale, la îmbunătățirea relațiilor dintre elevi, elevi și profesori, la dezvoltarea curiozității, la crearea unui anturaj psihologic favorabil, la educarea simțului responsabilității, disciplinei, corectitudinii, a unui comportament adecvat normelor de conduită.

Importanța jocului didactic în procesul instructiv-educativ a fost argumentată de cercetători din diferite țări: J. Dewey, M. Montessori, O. Decroly, L. Vîgotski, V. Leontiev, S. Rubinstein, Ș. Amoașvili, S. Cristea, T. Bădica, I. Drăgan, R. Popescu, S. Cemortan, Gh. Rudic, A. Rotaru, I. Iachim, L. Granaci, D. Patrașcu etc. care au arătat caracterul lui activ, funcțiile, particularitățile metodice și diversele criterii de clasificare.

Conform opiniei lui S. Cristea, atestăm următoarele criterii pedagogice de grupare a jocurilor didactice:

- 1) după obiectivele prioritare (jocuri de stimulare a cunoașterii interactive, jocuri senzoriale, jocuri de dezvoltare a limbajului);
- 2) după conținutul instruirii (jocuri literare, jocuri lingvistice);
- 3) după forma de exprimare (jocuri simbolice, jocuri-ghicitori, jocuri de cuvinte încrucișate);
- 4) după resursele folosite (jocuri-materiale, jocuri pe bază de întrebări, jocuri pe bază de fișe individuale);
- 5) după regulile instituite (jocuri spontane, jocuri protocolare);
- 6) după competențele psihologice stimulate (jocuri de mișcare, jocuri de atenție, jocuri de limbaj, jocuri de imaginație, jocuri de creație).

Tipurile de jocuri menționate prevăd acțiuni cu funcții reglatoare ce contribuie la favorizarea comunicării orale.

Nu mai puțin importantă în didactica predării-învățării limbilor moderne este problema clasificării formelor de realizare a jocului didactic conform următoarelor criterii:

- după numărul elevilor/subiecților implicați (jocuri individuale, jocuri colective, jocuri de grup);
- după modul de organizare/distribuirea subiecților/elevilor (jocuri în perechi, jocuri în triade etc.);

- după modul de conlucrare a subiecților/elevilor implicați [joc de cooperare, joc de confruntare, joc competițional, joc-proiect (proiect ludic) etc.];
- după așezarea spațială a subiecților/elevilor implicați (joc în lanț, joc în cerc, joc în triunghi etc.);
- după gradul de dinamicitate (jocuri în mișcare, jocuri pe loc repaos etc.);
- după prezența elementului dramatic (joc simulativ, joc de rol, joc imitativ, joc-înscenare etc.).

Jocul didactic, exercițiile de simulare generează situații comunicative care, conform cercetătoarei Angela Solcan, conțin 4 etape distincte:

- 1) crearea situației;
- 2) înțelegerea situației;
- 3) introducerea construcției-cheie;
- 4) fixarea unei noi construcții prin dramatizare (jocul de rol).

Situația comunicativă creată prin intermediul activităților ludice, simulative, permite elevilor să participe activ la o comunicare reală. Experiența pedagogică arată că în cadrul acesteia, subiecții conversează degajat, devin independenți și responsabili de propria prestație, percep situația și din perspectiva celuilalt, beneficiază de libertatea de a lua decizii. Ei comunică interactiv, respectând coerența și coeziunea discursivă în deplină conformitate cu situațiile concrete de comunicare, fac schimb de informații, or, „o informație dirijată în mod intenționat devine un mesaj”.

În ultimii ani s-a constatat valoarea practică a jocului-proiect, numit și proiect ludic sau proiect-joc de rol, care are aceeași structură ca și proiectul, metodă ce angajează elevii în construirea învățării, manifestând independență și responsabilitate față de produsul realizat. În proiectul ludic acest produs ar putea fi:

- o piesă de teatru pusă în scenă de către elevii înșiși în baza unei opere studiate;
- imitarea unei lecții organizate de un profesor autoritar/democrat, de un profesor loial/mai puțin loial etc.;
- simularea funcțiilor exercitate de administratori ai unei școli a viitorului.

Cercetătoarea E. Polat susține că, spre deosebire de proiect, în proiectul ludic elevii își asumă anumite roluri, dictate de caracterul și

specificul problemei abordate. Acestea pot fi personaje din viața reală, precum și personaje literare sau eroi inventați. Jocul de rol în astfel de proiecte are o valoare primordială.

Pedagogia modernă recunoaște jocul didactic drept un element ameliorativ și afectiv puternic al lecției, utilizat la orice etapă a ei, realizând obiectivele educaționale propuse la nivel de cunoaștere, de aplicare și de integrare.

În continuare propunem câteva jocuri didactice, avînd la bază următoarele repere:

- denumirea jocului;
- scopurile;
- regulile;
- vocabular;
- material didactic;
- desfășurarea.

(Jocurile se anexează)

1. Salut !!!

Obiective. Formarea deprinderii de salut în funcție de evenimentul zilei.

Reguli. Copiii pronunță corect, memorizează cuvîntul necesar.

Vocabular: le matin, le midi, le soir, bon matin, bonjour, bonsoir.

Desfășurarea jocului

Sunt invitați trei doritori să iasă în față. Unul va reprezenta “dimineața”, altul - “amiaza”, celălalt – “seara”. Pedagogul le comunică cum se numesc acestea în limba franceză, apoi le spune copiilor ce formulă de salut trebuie să utilizeze ei dimineața, la amiază și seara. Copiii repetă pe rînd. Fiecare formulă de salut este tradusă de pedagog, apoi repetată de copii în cadrul jocului pînă cînd o memorizează.

2. Cum ne prezentăm ?

Obiective. Formarea deprinderii de a face cunoștință și a priceperii de a utiliza în vorbire expresiile respective.

Reguli. Cîte un copil se prezintă și-l întreabă pe colegul său cum se numește.

Vocabular: Je m'appelle ...; Tu t'appelles ...; Il/Elle s'appelle; Comment t'appelles-tu / s'appelle-il/elle.

Desfășurarea jocului

Învățătorul începe jocul prezentându-se, apoi întreabă un copil cum se numește (Mais comment t'appelles-tu ?). El răspunde repetind aceeași formulă (Je m'appelle ...) și își spune numele.

3. *Hai să numărăm pînă la zece!*

Obiective. Formarea deprinderii de a număra pînă la 10.

Reguli. Copiii repetă după învățător, apoi singuri. Ceilalți sunt atenți, urmăresc dacă nu se comite vre-o greșeală, dacă da - o corectează.

Vocabular: un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix.

Materiale: șirul numerelor de la unu la zece, machete cu numere.

Desfășurarea jocului

Pedagogul începe jocul. Numește pe rînd cîte o cifră, iar copiii repetă (de cîteva ori). Apoi copilul care dorește încearcă singur, iar ceilalți ascultă atent răspunsul. În caz dacă cineva din copii depistează o greșeală, el bate din palme și corectează greșeala.

4. *Învățăm zilele săptămînii*

Obiective. Familiarizarea copiilor cu cuvintele ce denumesc zilele săptămînii.

Reguli. Copiii numesc zilele săptămînii în limba franceză și română, manifestînd răbdare și dorință de a pronunța corect cuvintele.

Vocabular: Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche.

Desfășurarea jocului

Pedagogul întreabă copiii ce zi e azi, copiii răspund în limba română, iar pedagogul le spune în limba franceză. Copiii repetă în cor. Pedagogul întreabă ce zi a fost ieri, alaltăieri, mîine, poimîine. Copiii răspund și repetă, apoi li se propune să spună consecutivitate mai întîi în română, apoi în franceză.

5. *Anotimpurile*

Obiective. Familiarizarea cu denumirile anotimpurilor.

Reguli. Să spună în ce anotimp este născut.

Vocabular: 'hiver, le printemps, l'été, l'automne.

Materiale: imagini ale anotimpurilor.

Desfășurarea jocului

Pedagogul numește în franceză și română anotimpurile în succesiunea lor firească, repetă împreună cu dînsul, apoi singuri. În continu-

area jocului, pedagogul întreabă în ce anotimp sunt născuți și fiecare copil răspunde.

6. Ce oră e?

Obiective. Formarea deprinderii de a spune ce oră e. Consolidarea cunoștințelor de a număra pînă la 10.

Reguli. Copiii trebuie să spună ce oră e orientîndu-se după imagini sau ceas.

Vocabular: un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix; Quel heure est-il? Il est...

Materiale: imagini pe care este reprezentat ceasul, un ceas - jucărie.

Desfășurarea jocului

Pedagogul începe jocul, întreabă în limba franceză ce oră e, copiii răspund. După ce și-au amintit răspunsurile specifice, copiii se joacă singuri, dar supravegheați de pedagog. Jocul poate fi organizat atît în echipă, cît și în grup.

7. Sipețelul fermecat

Obiective. Formarea deprinderii de a învăța și a pronunța clar denumirile rechizitelor școlare.

Reguli. Copiii trebuie să scoată din sipețel cîte un obiect, să-l recunoască și să-l numească corect.

Vocabular: la règle, la gomme, le cahier, le crayon, le stylo.

Materiale: sipețelul, rechizitele.

Desfășurarea jocului

Pedagogul începe jocul. Scoate din sipețel un obiect și îl numește. Jucîndu-se, fiecare copil repetă aceeași procedură.

8. Curcubeul

Obiective. Învățarea denumirilor culorilor de bază și ale curcubeului.

Reguli. Copiii nemiți recunosc culoarea și o pronunță corect.

Vocabular: rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo, violet.

Materiale: paleta cu culori, albume de desen, pensulă, planșă pe care este reprezentat curcubeul.

Desfășurarea jocului

1) Pedagogul pronunță denumirea culorii și o prezintă pe planșă, copiii repetă de cîteva ori pînă cînd pedagogul se asigură că au memorizat. 2) Pedagogul numește o culoare, iar copiii trasează, pe foile lor, linii de această culoare. 3) Copiii pronunță și desenează, la discreție, obiecte de diferite culori.

9. Corpul nostru!

Obiective. Familiarizarea cu părțile corpului.

Reguli. Să pronunțe clar cuvintele.

Vocabular: La tête, les yeux, le nez, la bouche, les oreilles.

Materiale: o păpușă, o planșă pe care e reprezentat corpul uman.

Desfășurarea jocului

Pedagogul demonstrează unele părți ale corpului mai întâi la păpușă, apoi pe planșă, copiii repetă. În continuarea jocului sunt invitați doi copii în fața colegilor. Unul arată celuilalt o parte a corpului și o numește. Dacă a greșit, ceilalți îl corectează.

10. Cine și ce poartă ?

Obiective. Îmbogățirea cunoștințelor cu vocabularul ce vizează îmbrăcăminte pentru fete și băieți.

Reguli. Copiii pronunță cuvântul după pedagog, apoi singuri.

Vocabular: la robe, la jupe, la chemise, les pantalons, le chapeau.

Materiale: obiectele (sau imaginea lor) enumerate mai sus, păpușile Ana și Guguță.

Desfășurarea jocului

Pedagogul anunță că în oșpeție au venit două păpuși: Ana și Guguță. Ele vor participa la joc, copiii ascultă atent și repetă după pedagog, apoi vor repeta împreună cu păpușile. Pedagogul numește și arată câte o haină, copiii repetă de câteva ori cuvântul. Apoi pedagogul arată separat câte o păpușă și întreabă ce haine anume poartă fetele și ce – băieții.

11. Rudele mele

Obiective. Familiarizarea cu cuvintele ce denumesc rudele.

Reguli. Deosebirea și recunoașterea rudelor.

Vocabular: la mère, le père, la soeur, le frère, la tente, l'oncle etc.

Materiale: imagini ce conțin chipurile lor.

Desfășurarea jocului

Pedagogul prezintă imaginile, copiii spun care e mama, tata, sora, fratele, apoi pedagogul numește cuvintele respective în limba franceză. Copiii repetă prin joc și memorizează. Treptat câte un copil trece în fața colegilor cu o imagine și o numește. Procesul se repetă de 6-7 ori.

12. Cine trăiește în casuță ?

Obiective. Formarea deprinderii de a pronunța clar onomatopeele; consolidarea cunoștințelor despre păsări și alte animale, modul și locul de trai al acestora.

Reguli. Copiii numiți pronunță onomatopeea și numesc animalul. Dacă comit greșeli, ceilalți copii bat din palme.

Vocabular: la vache, le coq, le poisson, la chevre, le cochon.

Materiale: o casă din carton, jucării sau imagini ale păsărilor și altor animale enumerate mai sus.

Desfășurarea jocului

Într-un colț al clasei se află macheta unei case. În prealabil, după această machetă au fost ascunse jucăriile de care va fi nevoie. Jucătorii bat la ușă pe rînd și întreabă cine trăiește în casuță. Pedagogul scoate cîte o vietate copiii reproduc onomatopeea, iar cel care a bătut la ușă numește animalul.

Notă: În conformitate cu vîrsta jucătorilor, sarcinile jocului pot fi complicate. Copiilor li se demonstrează imagini ce reprezintă o pădure sau o casă și ei vor ghici dacă e vorba de un animal domestic sau sălbatic. Răspunsul se argumentează prin cîteva propoziții.

13. La cumpărături

Obiective. Familiarizarea copiilor cu formulele elementare ce pot fi utilizate atunci cînd fac cumpărături.

Reguli. Copiii să lucreze în perechi sub supravegherea pedagogului.

Vocabular: Donez-moi s'il vous plait. Qu'est que vous voulez? Voici vos...? Merci. Combien coute...?

Materiale: jucării, obiecte denumirile cărora sunt cunoscute copiilor, casetofon.

Desfășurarea jocului

Pedagogul îi familiarizează pe copii cu formulele necesare, apoi deschide casetofonul pentru ca ei să audieze o povestire în care sunt incluse formulele respective. Copiilor li se propune jocul „La magazin”.

14. Eu, tu, el ...

Obiective. Formarea priceperii de a utiliza pronumele personale.

Reguli. Să deosebească corect persoanele, să utilizeze corect pronumele personale.

Vocabular: je, tu, il, elle, nous, vous, ils, elles.

Desfășurarea jocului

Pedagogul numește câte un pronume, începînd cu persoana I singular și totodată arată. De ex: cînd spune „je” arată spre sine, cînd spune „tu” – spre unul din copii ș.a.m.d. În joc se includ pe rînd și copiii.

15. Papagalul

Obiective. Repetarea cuvintelor ce încep cu același sunet.

Reguli. Copiii găsesc cît mai multe cuvinte cu un anumit sunet.

Vocabular: mère, maison, matin, manuel, mardi.

Desfășurarea jocului

Pedagogul propune jocul numind un cuvînt ce începe cu un anumit sunet, copiii continuă șirul de cuvinte. Pedagogul spune periodic alt cuvînt ce începe cu alt sunet (ține cont de vocabularul însușit anterior).

16. Corpul uman

Obiective. Consolidarea cunoștințelor despre părțile corpului uman; formarea priceperii de a utiliza în vorbire cuvintele respective.

Reguli. Copiii completează într-un interval mic de timp fișa primită. Învingător este acel copil ce finisează primul, fără să comită greșeli.

Vocabular: la tête, la gorge, les yeux, les oreilles, les mains, les pieds, la jambe, la poitrine.

Materiale: fișe după numărul copiilor pe care este reprezentat corpul uman.

Desfășurarea jocului

Pedagogul împarte câte o fișă fiecărui copil, le explică regula jocului și le dorește succese.

17. Compune versuri

Obiective. Formarea deprinderii de a utiliza în vorbire, cu ușurință, expresia „avoir faire”; consolidarea cunoștințelor despre corpul uman.

Reguli. Copiii citesc poezia și creează, prin analogie, versuri ce rimează.

Vocabular: j'ai mal; tu as mal; il/elle a mal; nous avons mal; vous avez mal; ils/elles ont mal.

Materiale: poezia „Le petit Georges”

Le petit Georges

La petite Mireille

À mal à la gorge.

A mal aux oreilles.

- À la gorge?

- Aux oreilles?

- À la gorge!

- Aux oreilles!

Le pauvre Georges!

La pauvre Mireille!

La petite Yvette
A mal à la tête.
- À la tête?
- À la tête!
La pauvre Yvette!

Le petit Jean
A mal à la jambe.
- À la jambe?
- À la jambe!
Le pauvre Jean!

Le petit Roger
A mal aux pieds.
- Aux pieds?
- Aux pieds!
Le pauvre Roger!

Le petit François
A mal au foie.
- Au foie?
- Au foie!
Le pauvre François!

Desfășurarea jocului

Copiii primesc poezia, o citesc cu atenție. Pedagogul discută cu copiii asupra cuvintelor neînțelese din poezie, apoi le propune exerciții cu modele de versuri ce rimează (Sylvain-main; Nadine-potrine; Benoît-doigt; Jérôme-paume) și un exemplu (Ex: La petite Sylvain

À mal à la main

- À la main?

- À la main!

La pauvre Sylvain!).

18. Formează cuvinte

Obiective. Formarea deprinderii de a compune cuvinte noi din silabe date; consolidarea vocabularului.

Reguli. Copiii asociază silabe din cele două coloane.

Vocabular: dra-peau; sa-voir; fo-rêt; de-voir; brû-ler.

Materiale: foi pe care sunt scrise coloane de silabe.

Desfășurarea jocului

Fiecare copil primește coloane de silabe. Pedagogul explică copiilor regula jocului. O silabă poate forma mai multe cuvinte. Ex: cou-vrir; cou-ture. Copiii trebuie să le găsească.

Notă: Acest joc poate fi utilizat la consolidarea vocabularului la diverse teme. Se poate organiza și în grup.

19. Formează propoziții

Obiective. Formarea propozițiilor din cuvinte date.

Reguli. Să alcătuiască cât mai multe propoziții.

Materiale: cubușoare cu cuvinte înscrise pe părțile laterale.

Desfășurarea jocului

Pedagogul începe jocul, rostogolind cubul. Alcătuiește o propoziție care conține cuvântul dat, apoi le oferă aceeași posibilitate copiilor. Învingător e considerat copilul care a format mai multe propoziții.

20. Ghici!

Obiective. Formarea deprinderii de a descrie un obiect.

Reguli. Copiii trebuie să descopere obiectul descris.

Materiale: jucării, obiecte alese de copii pentru a fi descrise.

Desfășurarea jocului

Pedagogul descrie un obiect. Copilul care a ghicit obiectul continuă jocul, apoi se descrie alt obiect ce urmează a fi ghicit. Învingător este acel copil care a ghicit, în baza descrierii, mai multe obiecte.

II. 5 Jocuri și exerciții pentru formarea premiselor cititului și scrisului

1. Recunoaște litera

Obiective. Educarea curiozității, asiduității, responsabilității, onestității, bunăvoinței. Dezvoltarea atenției vizuale, memoriei, gândirii. Consolidarea cunoștințelor despre literele învățate.

Reguli. Jocul este urmărit de „juriu”. Imaginile sînt împărțite în două categorii, conform literelor cunoscute sau necunoscute. Jucătorul respondent primește atîtea jetoane cîte răspunsuri corecte a dat. Învingătorul e desemnat de juriu (conform cunoștințelor pe care le posedă la tema jocului).

Materiale: ilustrații din Alfabetul în imagini, jetoane.

Desfășurarea jocului

Fișele ce reprezintă obiecte și litere sînt aranjate pe masă cu imaginea în jos. Cu ajutorul unei numărători se aleg membrii juriului (trei) și jucătorul respondent care întoarce treptat imaginile, le arată jucătorilor. Aceștia numesc obiectele, aranjînd imaginile cu literele cunoscute în partea stîngă, celelalte – în partea dreaptă. Juriul numără cîte litere n-au fost numite (recunoscute). În continuare sunt antrenați în joc și ceilalți copii. Jocul se arată de 5-6 ori. Învingător este declarat copilul care a recunoscut, a numit mai multe litere.

2. Găsește cuvîntul

Obiective. Îmbogățirea vocabularului, identificarea cuvintelor ce încep cu litera numită, formarea atenției auditive, dezvoltarea pronunției corecte,

dezvoltarea imaginației. Antrenament formativ în baza alfabetului (semne grafice ale sunetelor) sau consolidarea cunoștințelor despre litere.

Reguli. Un copil arată imaginea obiectului, ceilalți își amintesc și spun alte cuvinte ce încep cu acest sunet (literă).

Materiale: pătrate cu desene și litere decupate din Alfabetul în imagini.

Desfășurarea jocului

La joc iau parte 4-5 copii. Lor li se împart câte 5-6 desene din jocul-loto Alfabetul în imagini. La propunerea conducătorului, un copil întoarce o imagine, se ridică, o demonstrează colegilor, o numește și spune cu ce sunet începe acest cuvânt. Participanții la joc trebuie să-și amintească și să spună cât mai multe cuvinte ce încep cu acest sunet. Învinge copilul care a „găsit” și a spus mai multe cuvinte.

3. Spune cu care literă începe cuvântul

Obiective. Educarea respectului față de colegi, a stăpînirii de sine, a asiduității. Dezvoltarea memoriei, gîndirii raționale, voinței, priceperilor de analiză, comparare, clasificare. Aprofundarea cunoștințelor despre litere, faună și animalele domestice și sălbatice, păsări, rozătoare, viețuitoarele apelor, insecte, animale exotice etc. Consolidarea priceperii de a se orienta în timp, de a se folosi de ceas.

Reguli. Jucătorii au dreptul să întoarcă litera doar la semnal. Ei dispun de un minut pentru a îndeplini sarcina jocului. Colegii sau juriul controlează răspunsul după ceas, „înregistrează” răspunsurile corecte prin jetoane.

Materiale: un ceas cu cadranul mare, jetoane, ilustrații din Alfabetul în imagini.

Desfășurarea jocului

Varianta I. Jucătorii întorc pe rînd câte o imagine, o numesc, spun ce este reprezentat (animalele), numesc sunetul cu care începe acest cuvânt, arată litera.

Varianta II. După ce arată și numește litera, copilul își amintește diferiți reprezentanți ai faunei, denumirea cărora începe cu litera respectivă.

4. Numește litera

Obiective. Educarea curiozității, onestității, obișnuinței de a răspunde corect la întrebări. Consolidarea cunoștințelor despre sunet, literă, cuvânt. Dezvoltarea vocabularului, a limbajului coerent.

Reguli. La joc participă 4-5 copii. Imaginea următoare se întoarce numai după ce a fost numită cea precedentă. Copilul care n-a recunoscut obiectul și nu l-a numit trebuie să recite o poezie, să spună o ghicitoare.

Materiale: alfabetul în imagini decupat.

Desfășurarea jocului

Pe masă se pun cu fața în jos toate imaginile (pe care sînt înscrise și literele alfabetului). Cei 4-5 copii, așezați în jurul mesei (sau pe iarbă, pe covoraș), întorc pe rînd cîte o imagine, numesc obiectul din imagine, spun cu ce sunet începe acest cuvînt, privesc și numesc litera, o arată și o citesc de pe imagine. Dacă cineva nu recunoaște obiectul desenat, nu-l poate numi, atunci el își ia imaginea sie. La sfîrșitul jocului, fiecare jucător care n-a răspuns corect îndeplinește o poruncă a colegilor (recită o poezie, cîntă un cîntec, ghicește, spune o ghicitoare).

Învingători sînt declarați copiii care au recunoscut și au numit toate obiectele și literele din imagini.

5. Găsește-mă, privește-mă, arată-mă, numește-mă

Obiective. Educarea asiduității, stăpînirii de sine, răbdării, respectului față de colegi. Dezvoltarea atenției vizuale, a priceperii de a pronunța corect sunetul, de a recunoaște litera.

Reguli. Jucătorul își ia toate imaginile pe care le ridică pînă găsește litera numită. Următorul participant intră în joc numai după ce precedentul numește litera. La sfîrșitul jocului, copiii numără imaginile acumulate, numesc literele de pe ele, determină învingătorii.

Materiale: alfabetul decupat, Căsuța literelor, Alfabetul în imagini.

Desfășurarea jocului

În fața fiecărui jucător se află Căsuța cu litere. Imaginile sunt cu fața în jos pe masă. Jucătorii (4-5) se înțeleg ce literă vor căuta. Primul copil arată litera. Căutînd imaginea cu litera respectivă, el este dator să ia de pe masă și să pună în fața sa toate imaginile descoperite. Cînd găsește imaginea cu litera numită, o privește atent, o arată colegilor, pune pe ea litera sa, o compară și o numește corect. În joc sînt antrenați pe rînd ceilalți copii. Fiecare din ei spune și arată litera din Alfabetul decupat, apoi caută și găsește imaginile cu literele numite. La sfîrșitul jocului copiii arată și numesc literele pe care le au imaginile din fața lor. Învingători devin copiii care au numit corect mai multe litere.

6. Recunoaște litera, descrie obiectul

Obiective. Educarea asiduității, dorinței de a participa la joc, de a o descrie după imagine și de a povesti expresiv.

Reguli. Copiii își aleg imaginile conform literelor pe care le-au distribuite din timp. Povestirea trebuie să fie scurtă, din 4-5 enunțuri.

Juriul determină învingătorii conform calității povestirii.

Materiale: caseta cu litere. Imagini cu desene și litere.

Desfășurarea jocului

Literele sunt puse într-o casetă (cutiuță), copiii închid ochii și iau la întâmplare câte o literă, o privesc, o numesc. La semnalul conducătorului își iau de pe tavă imaginea ce conține litera respectivă. Examinînd imaginea, îi „lecturează conținutul” (compun o povestire-descriere). Se alege un juriu care apreciază calitatea povestirilor și numește învingătorii.

7. Găsește și înscrie litera

Obiective. Educarea responsabilității, asiduității, acurateței. Dezvoltarea priceperilor de analiză și comparare. Aprofundarea cunoștințelor despre literele alfabetului.

Reguli. La joc iau parte 4-5 copii; jocul e dirijat și controlat de un conducător ales de către copii. Acesta urmărește ordinea jocului, numește învingătorul.

Materiale: imaginile din setul Alfabetul în imagini, literele decupate, fișe.

Desfășurarea jocului

Jucătorii își iau la întâmplare câte 5 imagini, le contemplează atent, le analizează, citesc literele. La propunerea conducătorului, fiecare din ei începe să caute literele necesare (cele înscrise pe imaginile individuale) printre cele aflate pe masă, scriu pe fișe litera la dorință.

Învingător este considerat copilul care a găsit mai repede literele respective, le-a înscris și le-a aranjat conform imaginilor.

8. Cine e mai norocos

Obiective. Educarea spiritului de cooperare, răbdării, atenției. Dezvoltarea dibăciei, responsabilității, onestității. Consolidarea cunoștințelor despre litere, despre sunetele vocale și consoane.

Reguli. fișele cu litere se împart în două grupe: vocale, consoane; în joc se folosesc câte 4 exemplare ale fiecărei litere. Jucătorul termină să

caute literele în momentul în care aude cuvîntul „zece” rostit de colegi. La sfîrșitul jocului conducătorul află cîte litere are fiecare jucător.

Materiale: două tave cu literele Alfabetului decupat.

Desfășurarea jocului

Literele se pun în două grămăjoare: în una vocalele, în alta consoanele. Cu ajutorul unei numărători se alege conducătorul jocului. Acesta numește ceilalți participanți la joc. Împreună stabilesc ce literă vor căuta. În timp ce colegii numără în cor pînă la 10, copilul caută și scoate din grămăjoara respectivă cîteva exemplare ale literei numite (se folosesc 4 exemplare ale aceleiași litere). Apoi în joc intră alt copil. Jocul se repetă de mai multe ori. Învingători sînt considerați copiii care au găsit mai multe exemplare ale literei (4-3).

9. Înscrie cuvîntul prin jetoane

Obiective. Educarea culturii fonice, a asiduității. Dezvoltarea auzului fonematic, a priceperii de a auzi, a „înscrie”, a însemna fiecare sunet printr-un jeton. Formarea priceperilor elementare despre modelarea structurii fonice a cuvîntului.

Reguli. Copiii trebuie să aibă scheme și jetoane. Ei încep să înscrie cuvîntul la semnalul conducătorului.

Materiale: o tavă cu jetoane (decupate din setul dat), scheme pentru analiza fonică (căsuțele cuvintelor).

Desfășurarea jocului

Pe o tavă se pun jetoane (cerculețe). Jucătorilor li se împart fișe pe care sînt desenate scheme cu mai multe (5-6) pătrățele (acestea sînt căsuțele cuvintelor). Conducătorul ales de către copii printr-o numărătoare „dictează” un cuvînt (la dorință), jucătorii îl înscriu cu jetoane.

10. Schimbă jetonul

Obiective. Educarea asiduității, curiozității. Dezvoltarea auzului fonematic, a atenției vizuale. Consolidarea cunoștințelor despre sunet, literă, formarea priceperii de a introduce în schema modelată a cuvîntului litera învățată. Dezvoltarea priceperii de a înlocui în schema cuvîntului jetonul ce reprezintă convențional sunetul, cu semnul lui grafic – litera.

Reguli. Pe masă trebuie să fie puse din timp toate materialele necesare (schemele, jetoanele, literele). Conducătorul jocului vorbește, dă dispoziție în formă de comandă.

Învingător este considerat copilul care a găsit corect litera numită.

Materiale: scheme, jetoane, Alfabetul decupat.

Desfășurarea jocului

Jucătorii își pregătesc din timp „căsuțe” cu schemele cuvîntului, jetoanele (cerculețele) roșii și albastre, literele decupate.

Se alege conducătorul jocului. La propunerea lui copiii „înscriu” în schemă (modelează) un cuvînt oarecare. Apoi conducătorul numește litera care trebuie „plasată” în schemă. Copiii schimbă jetonul cu litera numită. Învîing cei atenți.

11. Spune ce și cum ai înscris

Obiective. Educarea respectului față de colegi, a asiduității, responsabilității. Dezvoltarea priceperilor de analiză și comparație, a limbajului coerent. Consolidarea cunoștințelor despre cuvinte, sunete vocale, consoane.

Reguli. Materialele pentru joc se pregătesc din timp. Conducătorul se alege cu ajutorul unei numărători. Jucătorii îndeplinesc în mod obligatoriu indicațiile conducătorului. Învîingători sînt considerați copiii care modelează corect schema cuvîntului, care explică acțiunile efectuate.

Materiale: scheme, jetoane roșii și albastre.

Desfășurarea jocului

Pe mese sînt puse din timp schemele pentru analiza fonetică (fonică) a cuvîntului și tave cu jetoane (cerculețe) de culoare roșie și albastră. La joc participă cîțiva copii (la dorință). Ei își aleg un „monitor” (conducător), care va propune cuvintele ce trebuie „înscrise”. După ce toți copiii vor înscrie cuvîntul „comandat”, conducătorul va pune o întrebare cu sens generalizator: „De ce?”

Copilul întrebant numește cuvîntul pe care l-a înscris și explică de ce a folosit anume aceste jetoane, litere.

Învîing copiii care nu comit greșeli și care explică corect.

12. Înseamnă vocalele și consoanele din cuvînt

Obiective. Educarea atenției, onestității, responsabilității. Dezvoltarea priceperilor de analiză fonetică, a auzului fonematic. Consolidarea cunoștințelor despre cuvînt, sunet.

Reguli. Toate schemele se pun pe un suport. Copilului i se propune să-și aleagă cîte patru scheme (cu două, trei, patru, cinci pătrățele). Jucătorii nu au dreptul să schimbe fișa după ce au arătat-o.

Materiale: fișa cu scheme.

Desfășurarea jocului

Jucătorii își aleg scheme pentru analiza fonică a cuvintelor (din 2, 3, 4, 5 sunete), numesc conducătorul jocului. Conducătorul spune un cuvânt scurt, face o pauză, iar copiii, efectuând în mod independent (în tăcere) analiza fonică, determină câte sunete conține cuvântul, în care schemă l-ar înscrie și la semnal arată celorlalți schema respectivă. Jocul se repetă de mai multe ori. Învingători sînt considerați copiii care arată corect fișa cu schema respectivă.

13. Citește silaba

Obiective. Educarea voinței, curiozității. Dezvoltarea priceperii de a uni prin pronunție două sunete, de a citi silabele deschise și închise. Dinamizarea cunoștințelor despre sunete, litere, silabe.

Reguli. Jucătorii trebuie să citească clar, tare silaba. Ei au dreptul să schimbe locul fișei numai după ce au citit toate consoanele.

Materiale: căsuța silabelor, fișele cu vocale și consoane.

Desfășurarea jocului

La joc participă patru copii. Așezați în jurul mesei își pun căsuțele și fișele cu vocale în față, aruncă zarul și aleg conducătorul jocului. Acesta le propune să-și ia câte o fișă cu consoane (din cele trei) și să le introducă în căsuțe. Jucătorii citesc pe rînd silabe închise, apoi schimbă locul fișelor (pun fișa cu vocala la geamul II) și citesc silabe deschise. Învingător este copilul care n-a comis nici o greșeală.

Notă: Fișa 1 e considerată cea cu vocale, fișa 2 – cea cu consoane.

14. Căsuța magică

Obiective. Educarea acurateței, a dorinței de a-și confecționa în mod independent jucării și materiale pentru jocuri. Dezvoltarea abilității, de a decupa, de a lucra atent cu foarfecele. Informarea elementară despre alfabet despre faptul că literele limbii materne „locuiesc” într-o căsuță simbolică, o căsuță magică, care se numește Alfabet. Cu ajutorul lui oamenii scriu și citesc.

Reguli. Copiii decupează și încheie căsuța în conformitate cu indicațiile conducătorului jocului. Geamurile trebuie „să rămînă deschise”, prin ele se vor arăta literele alfabetului (prin geamuri vor trece fișele cu litere).

Materiale: anexa la Abecedar, carton, foarfece, clei.

Desfășurarea jocului

Prin intermediul numărătorilor se aleg membrii juriului și conducătorul jocului. Conducătorul explică copiilor ordinea decupării și confec-

ționării Căsuței magice. În timp ce ei lucrează, juriul urmărește calitatea lucrului. Ordinea confecționării: a) se decupează căsuța după contur; b) se “deschid” geamurile (se decupează pătratele din geam); c) se îndoaie foaia în două (astfel închid căsuța să aibă în partea din spate o ușă, în față - două geamuri); d) se copiază pe carton conturul căsuței și al geamurilor; e) se decupează conturul căsuței de la margine și cel din centru (se scoate fragmentul de carton pe partea din față, apoi și de pe cea din spate).

După ce copiii termină, conducătorul le propune să aducă lucrările în Satul cu căsuțe magice (la expoziție). Copiii expun căsuțele pe un suport ori le înșiră pe podea. Plimbându-se printre căsuțe, membrii juriului, însoțiți de ceilalți copii, discută, analizează, comentează lucrul efectuat de copii.

Copiii care întâmpină greutăți sînt ajutați de adulți.

15. Fișa magică

Obiective. Educarea asiduității, acurateței, autocontrolului. Dezvoltarea priceperii de a confecționa materiale pentru joc. Consolidarea priceperilor de a pronunța corect sunetele, de a „citi” literele cunoscute din alfabet, de a decupa, a încheia îngrijit fișele, de a scrie.

Reguli. Copiii primesc dreptul de a decupa fișele numai atunci cînd au citit literele cunoscute.

Materiale: pagina pe care sînt desenate fișele cu litere, clei, foarfece, carton.

Desfășurarea jocului

Jucătorii citesc, schimbînd timbrul vocii, literele înscrise în pagină pe fiecare fișă (încet, mai tare, tare). Acel care a citit corect are dreptul de a-și confecționa fișele. Conducătorul jocului explică și demonstrează cum trebuie confecționată și utilizată „fișa magică” în jocul Căsuța silabelor. Învingători sînt considerați copiii care cunosc literele, care citesc expresiv, schimbînd timbrul vocii, decupează fișele proprii și le ajută colegilor.

16. Alcătuiește și citește

(silabe deschise, silabe închise)

Obiective. Educarea autoanalizei și a autocontrolului, a responsabilității. Dezvoltarea senzațiilor vizuale, auditive, tactile, formarea priceperii de a alcătui, a „scrie” și a citi silabe deschise și închise.

Reguli. La joc participă numai doritorii. Indicațiile conducătorului sînt deschise. Sarcina trebuie îndeplinită în termenul stabilit. Copilul care n-a comis nici o greșeală este declarat învingător.

Materiale: fișele cu litere, Căsuța silabelor.

Desfășurarea jocului

Jucătorii își iau căsuța și fișele cu literele vocale și consoane, trec fișele în căsuță prin geamuri. La propunerea conducătorului jocului, ei vor plasa în primul geam vocalele, iar în al doilea – consoanele (apoi invers) și vor citi silabe deschise și închise. Învingători devin copiii care au citit corect silaba, au răspuns corect la întrebarea: „Aceasta este o silabă deschisă sau închisă?”

17. Cititorul și căsuța magică

Obiective. Educarea dorinței de a deveni elev, a asiduității. Dezvoltarea memoriei, atenției, voinței. Aprofundarea cunoștințelor despre literele alfabetului, despre vocale, consoane. Formarea priceperii de a citi și a numi corect literele, de a le scrie (la dorință).

Reguli. „Cititorul” este apreciat de juriu. Învingătorii sînt evidențiați la sfîrșitul jocului.

Materiale: căsuța magică cu vocalele și consoanele înscrise.

Desfășurarea jocului

Cu ajutorul unei numărători se alege conducătorul jocului. Jucătorii „aduc” în Căsuța magică fișele pe care sînt înscrise literele (vocale și consoane). Ei trag fișele prin geamurile Căsuței. La propunerea conducătorului se alege un „cititor”, care vine în fața colegilor cu căsuța sa. „Cititorul” mișcă fișa și citește literele, ceilalți copii îndeplinesc rolul de juriu. În tăcere ei înseamnă greșelile comise de „cititor”. Jocul se repetă de 6-8 ori. La sfîrșitul jocului sînt numiți „învingătorii”.

18. Cine va forma mai multe cuvinte

Obiective. Educarea curiozității, a dorinței de a învăța. Dezvoltarea atenției vizuale, memoriei, gîndirii, creativității. Consolidarea cunoștințelor despre sunet, literă, cuvînt.

Reguli. Jucătorii alcătuiesc și citesc cuvinte monosilabice. Juriul evaluează răspunsurile. Copilul care a acumulat mai multe jetoane este considerat învingător.

Materiale: jetoane, fișe cu litere, Căsuța silabelor.

Desfășurarea jocului

Jucătorii (5-6) aleg un juriu care va evalua calitatea răspunsurilor și va împărți jetoanele. La semnalul conducătorului, copiii demonstrează („scriu”) în geamurile Căsuței magice un cuvînt monosilabic

(am, an, ar, ac). Juriul determină corectitudinea și împarte jucătorilor pentru fiecare răspuns corect câte un jeton. Jocul se repetă de mai multe ori (la dorința copiilor). Învingător este copilul care a acumulat mai multe jetoane.

Pentru o derulare mai rapidă a jocului pot fi folosite numai fișele cu litere (fără căsuță).

19. Să comunicăm

Obiective. Educarea culturii vorbirii, a dorinței de a comunica. Dezvoltarea priceperii de a susține un dialog, de a organiza un joc. Aprofundarea priceperilor de a modela vocea, de a folosi în vorbire diverse intonații, pauza, accentul.

Reguli. Jucătorii trebuie să dispună de Căsuțe și fișe cu imaginile personajelor. Învingători sînt considerați copiii care au compus un dialog interesant.

Materiale: căsuța magică, fișe conținînd diferite personaje (pot fi folosite cele din Abecedarul preșcolarului).

Desfășurarea jocului

Jucătorii își pregătesc Căsuțele și fișele cu imaginile personajelor. Cu ajutorul unei numărători se alege 2 copii care vor conversa. Ei se așază față în față și, aducînd la geam câte un personaj, susțin un dialog.

Jocul se repetă, dialoguri întreținînd și alți participanți. Învingători sînt declarați copiii care au compus cele mai interesante dialoguri.

Nota 1. Pe fișe pot fi aplicate personajele din povești sau animale, păsări, membrii familiei (bunica, mămica, fetița, băiatul etc.).

Nota 2. Jucătorul poate vorbi singur pentru două personaje modelînd timbrul vocii, schimbînd intonația.

II. 6 Jocul didactic în educația pentru inteligență, pregătire pentru desen, scriere și formarea priceperilor de orientare în spațiu

Dicționarele de pedagogie atestă că „*jocul didactic* este un tip specific de activitate prin care pedagogul dezvoltă cunoștințele copiilor, le îmbogățește și pune în valoare (trezește) gîndirea, imaginația și creativitatea lor”.

Activitatea de joc este activitatea de bază a preșcolarilor. Prin intermediul (sau în cadrul acestei activități, cadrele didactice au posi-

bilitatea de a realiza cu ușurință obiectivele propuse de Curriculum, deoarece jocul permite îmbogățirea cunoștințelor copiilor, formarea priceperilor, deprinderilor și abilităților și, bineînțeles, contribuie substanțial la educarea atitudinilor.

Jocul didactic în activitatea copiilor este valoros datorită posibilităților sale:

- el imprimă activității copiilor un caracter viu și atrăgător,
- induce o stare de bună dispoziție, de veselie, de bucurie, de divertisment, satisfacție și destindere,
- previne monotonia și oboseala,
- restabilește echilibrul în activitatea copiilor,
- fortifică energia lor intelectuală și fizică,
- generează o motivație secundară, stimulativă,
- constituie o prezență eficientă în ritmul de învățare al copiilor.

Teoria și practica educațională ne demonstrează că atunci când jocul este utilizat în procesul educativ-instructiv, el dobândește funcții psihopedagogice semnificative, asigurând participarea activă a copilului la activitate, sporind interesul de cunoaștere față de conținuturile care i se propun pentru însușire.

Curriculumul educației copiilor de vîrstă timpurie și preșcolară are ca scop major formarea personalității copilului și ca finalitate posibilă de realizare a acestui scop fundamentarea comportamentelor: cognitiv, verbal, social, afectiv, în mod special motor. Fiecare din aceste comportamente în planul Curriculumului prevede realizarea anumitor obiective generale și de referință.

Din toate activitățile copilului jocul constituie mijlocul cel mai generos de activare și stimulare a potențialului creativ. Pornind de la adevarul că arta plastică dezvoltă sensibilitatea artistică și cea senzorială și delicatetea comportamentală ne-am propus să alcătuim un set de jocuri care urmează să contribuie la progresarea treptată a copiilor de la priceperea elementară de a trasa linii și a desena ornamente și figuri simple la sensibilitatea artistică și creativitatea artistico-plastică.

Prin jocurile și exercițiile propuse de noi în caietul „Forme și ornamente” sperăm să dezvoltăm potențialul creativ al copiilor, iar pînă atunci să descoperim și să exersăm predispozițiile lor motrice și artistice, și anume: simțul formei, simțul ritmului și simțul culorii.

Jocurile și exercițiile propuse sînt un material auxiliar, conceput și realizat în corespundere cu particularitățile de vîrstă ale copiilor de 5-8 ani în conformitate cu cerințele Curriculare care prevăd pregătirea pentru activitatea de desen și scriere în baza diferitelor exerciții grafice.

Exercițiile propuse, dacă vor fi realizate în formă de joc, vor permite cadrelor didactice să formeze copiilor:

- gustul artistic;
- dorința de a învăța să deseneze după model și să creeze diverse figuri;
- capacitatea de a acționa în conformitate cu modelul sau indicațiile adultului (educatoare, părinte, învățătoare etc.) privind:
 - direcția de trasare a liniei (spre dreapta, spre stînga, în jos, în sus),
 - așezarea semnelor grafice pe un rînd, sau mai multe rînduri, păstrarea distanței dintre ele,
 - respectarea dimensiunii, proporției (mare, mic, mai mare, mai mic etc.),
 - dispunerea succesivă sau alternativă a semnelor, figurilor într-o structură grafică,
 - așezarea de sus în jos a rîndurilor etc.

E necesar ca copiilor să li se propună diverse tehnologii, metode de lucru prin care să se urmărească:

- priceperea de a percepe diverse categorii de linii în mediul ambiant și dezvoltarea spiritului de observație;
- priceperea de a diferenția forma, mărimea, poziția și dispunerea în spațiu a semnelor grafice;
- deprinderea de a asimila pe cale senzorială, prin acțiune executarea formei liniilor;
- îmbogățirea vocabularului cu cuvinte ce denumesc forma, liniile (punct, linie orizontală, verticală, oblică, frîntă; cerc, oval, zală, buclă, baston) și utilizarea cuvintelor însușite în situații adecvate;
- coordonarea motrică, voluntară în scopul executării cu mai multă siguranță a mișcărilor mîinii;
- dezvoltarea musculaturii fine a mîinii, degetelor.

Paralel cu aceste obiective educatorii, părinții și învățătorii, urmărind jocul copiilor cu creioanele colorate și exersarea lor independentă le vor forma:

- coordonarea oculo-motorie și îi vor deprinde să efectueze semne grafice după modelul propus, apoi, treptat, să traseze linii și să deseneze figuri, ornamente cu mai multă îndemânare, independent de model,
- priceperea copilului de a-și doza judicios eforturile în vederea însușirii corecte a deprinderii de executare a semnelor grafice,
- ținuta corectă și deprinderile necesare în practicarea desenului, scrisului: poziția corpului la masa de scris, plasarea corectă a foi de hârtie, caietului, mînuirea corectă a instrumentului de scris (creion, cariocă, cretă etc.),
- priceperea de a regla intensitatea cu care se apasă pe hârtie și abilitatea de a trasa cursiv semnele grafice.

În mod inevitabil, pedagogii și părinții se vor strădui să le formeze copiilor priceperi de autoanaliză și autoapreciere, să le cultive spiritul critic în aprecierea propriei lucrări și să le stimuleze interesul pentru trasarea semnelor grafice și desenarea figurilor, ornamentelor. Pe parcursul muncii independente a copiilor, adulții vor urmări reducerea treptată a crispărilor (încrêțirea frunții, închiderea unui ochi, încleștarea maxilarelor, mușcarea buzelor sau a limbii, încordarea mîinii, a umerilor etc.). Sperăm că adulții pe parcursul muncii de pregătire a copiilor pentru desen și scriere vor reuși:

- să se pătrundă de înțelegerea scopului major al educației artistico-plastică;
- să respecte principiul accesibilității și intuitivității;
- să-i învețe pe copii să observe lumea care-i înconjoară, diverse plante, animale, obiecte;
- să descopere în realitatea înconjurătoare unele forme și linii și să stabilească asemănarea dintre conturul unor ființe și obiecte și figurile pe care urmează să le deseneze;
- să recunoască unele semne grafice în ansamblul unei imagini;
- să încerce utilizarea semnelor grafice cunoscute în crearea independentă a unor figuri, ornamente;
- să creeze în mod independent unele chipuri, figuri, imagini în baza celor observate anterior în realitatea înconjurătoare.

Procesul de pregătire a copiilor pentru desen și scriere este unul îndelungat, el începe la vîrsta timpurie și continuă în cea preșcolară,

finalizându-se în clasa I-a. Etapele acestui proces sunt mai multe. Unele din ele sînt evidențiate în seturile de caiete „Ne pregătim de școală”, „Caietele preșcolarului” și lucrarea „De la punct și linie spre litere”. Explicații mai detaliate privind modalitatea de pregătire a copiilor pentru activitatea artistico-plastică și scriere găsim date în cartea „Educația artistico-plastică a preșcolarului”.

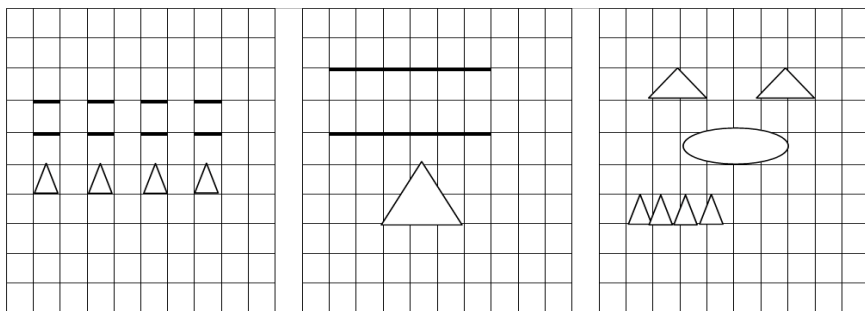
În continuare propunem cîteva jocuri și exerciții distractive care pot fi utilizate în timpul liber și în cadrul diferitor activități ale copiilor în scopul educației artistico-plactice, pregătirii mîinii pentru scriere și formării priceperilor de orientare în spațiu.

1. Jocul „Desenează figura”

Regula. Să se realizeze (deseneze) o figură printr-o singură trăsătură de creion.

Desfășurarea jocului

Copii li se distribuie creioane și fișe din hîrtie cu pătrățele (ca în caietul de matematică). În partea stîngă a fișei este prezentat modelul. E necesar să se completeze rîndul cu figuri asemănătoare. Creionul se ridică de pe foaie numai atunci cînd figura e desenată. Pot fi propuse următoarele figuri.



2. Jocul „Trasează linii și spune cîte pătrate vezi”

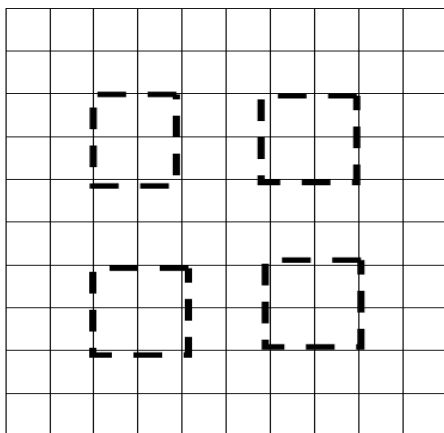
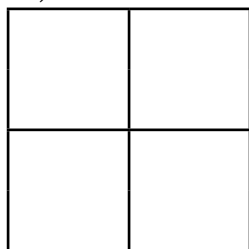
Regula. Să împartă un pătrat în cîteva părți egale, trăsînd în interiorul lui linii.

Desfășurarea jocului

Se împart cîte trei fișe; pe două sînt desenate pătrate cu linii punctate în interiorul lor, pe a treia fișă e desenat numai un pătrat mare. Fiecare copil, în mod independent trasează liniile verticale și cele orizontale (avîndu-le ca reper pe cele punctate) apoi spun cîte pătrate s-au

obținut pe prima și a doua fișă. Pe fișa a treia, care nu are linii punctate, ei desenează pătrate la dorință.

1)

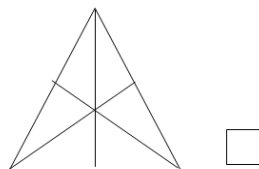
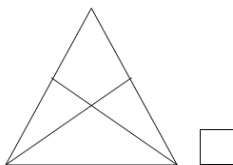
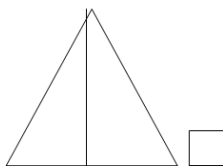


3. Jocul „Cine vede mai multe triunghiuri”

Regula. Să examineze atent desenul, să numere și să spună câte triunghiuri sînt pe fiecare fișă. Răspunsurile să le scrie în căsuțe.

Desfășurarea jocului

Se distribuie fișe pe care sînt desenate triunghiuri. Copiilor li se propune să traseze în interiorul triunghiului linii verticale și oblice, apoi să numere câte triunghiuri au găsit pe fiecare fișă. Cifrele ce reprezintă numărul de triunghiuri trebuie înscrise în căsuțe.

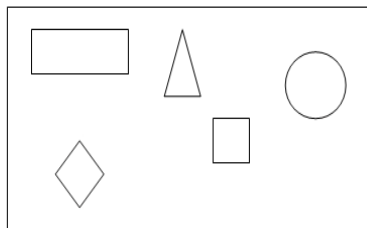
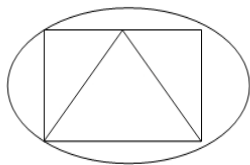
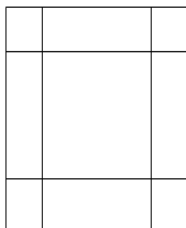


4. Jocul „Ce figuri ai descoperit”

Regula. Să recunoască și să numească corect toate figurile plasate în conturul celor de pe fișe.

Desfășurarea jocului:

Copiii li se împart fișe pe care sînt desenate diferite figuri, apoi li se propune să privească atent și să numească figurile geometrice cunoscute



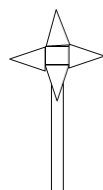
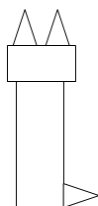
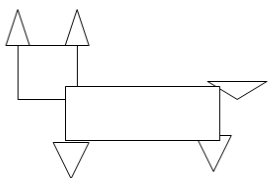
5. Jocul „Spune ce ai obținut”

(sau ce plante și animale ai obținut)

Regula. Cu ajutorul a șapte piese să construiești figuri de animale, plante.

Desfășurarea jocului:

În scopul dezvoltării imaginației și creativității copiilor li se împart cîte 7 piese: 5 triunghiuri, un pătrat și un dreptunghi. Aranjînd figurile geometrice în diferite poziții, ei trebuie să obțină diverse chipuri de animale și plante.



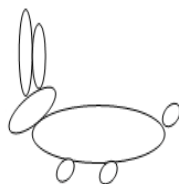
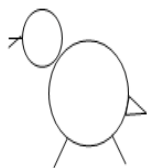
6. Jocul „Formează figuri”

(Crează chipuri)

Regula. Îmbinînd figuri geometrice (decupate) de diverse dimensiuni, să creeze figuri (chipuri) ce reprezintă animale.

Desfășurarea jocului

Copiii își pregătesc din timp cîte două foi (una albă, alta colorată). Din foaia albă decupează figuri geometrice de diferite dimensiuni. Pe foile colorate din figurile geometrice decupate, aplică diferite figuri ce redau chipuri de animale

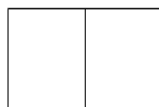
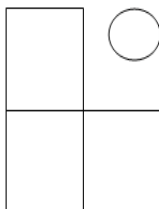
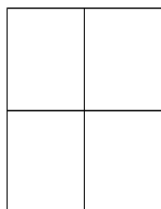


7. Jocul „Spune câte pătrate au rămas”

Regula: Să observe atent și să numere corect pătratele.

Desfășurarea jocului:

Se împart câte 12 bețișoare (de socotit) sau 12 chibrituri. Copiilor li se propune să le aranjeze așa ca să obțină un pătrat mare și patru mici, apoi să ia 2 bețișoare și să spună câte pătrate au rămas; după aceasta urmează să ia încă trei și să spună câte au rămas acum, mai apoi se iau încă trei și la urmă - patru. Răspunsurile se înscriu în figurile de formă ovală.



8. Jocul „Scrie litere asemănătoare”

Regula. Să scrie litere de tipar care conțin elemente (linii) asemănătoare.

Desfășurarea jocului

Pe masă în fața copilului se pun bețișoare de diferite lungimi, fișe și creioane. Pe un suport special sau pe tablă se expun literele alfabetului român (confectionate din plastic sau carton). Copiilor li se propune să lucreze independent construind din bețișoare și apoi scriind literele cunoscute (dar care sunt formate numai din linii drepte):

A E F L M N I etc.

9. Jocul „Construiește litere”

(din bețișoare și plastilină sau sîrmă maleabilă)

Regula. Să-și propună construirea independentă a unor litere de tipar folosind atît bețișoarele cît și ațe, sîrma maleabilă, plastilină.

Desfășurarea jocului

Pe tablă sau pe o planșă se afișează „Alfabetul” (numai literele mari de tipar). Copiilor li se distribuie bețișoare, bucățele de sîrmă maleabilă sau ațe, plastilină. Fiecare din ei, lucrînd independent, „construiește” litere la dorință. Învingător e considerat copilul care a „construit” mai multe litere.

10. Jocul „Pune încă un bețișor”

sau „Scoate unul și spune ce literă sau cuvînt ai obținut”

Varianta I

Regula. Să lucreze independent selectînd, aranjînd și numărînd corect bețișoarele.

Desfășurarea jocului

Se propune copiilor să construiască din patru bețișoare cîteva litere cunoscute. Pot fi obținute literele:

I, L, E, F, A, N, M, T, X etc.

Varianta II

„Obține alt cuvînt”

Regula: Mutînd un bețișor sau o literă să obțină și să citească alt cuvînt.

Desfășurarea jocului

Varianta I. Fiecărui copil i se dau bețișoare. Se propune să scrie cuvîntul CAL, apoi să mute bețișoarele așa încît să obțină alt cuvînt (LAC).

Varianta II. Copiilor li se împart litere din plastic și li se propune să scrie unele cuvinte în coloniță, apoi, schimbînd o literă să obțină alte cuvinte:

MAC-RAC-LAC

LAC-SAC

CAPITOLUL III: EDUCAȚIA COPIILOR PRIN INTERMEDIUL DIFERITELOR TIPURI DE JOCURI

III. 1. Contribuția jocului logic la formarea personalității copiilor

Jocurile didactice au un rol deosebit în cadrul învățământului preșcolar, care urmărește scopul de a contribui la formarea personalității copiilor în vîrstă de la 3 la 6 – 7 ani. Ele vizează stimularea *dezvoltării intelectuale* a preșcolarilor, *contribuie la trecerea treptată de la gîndirea concret – intuitivă la gîndirea abstractă, pregătind copiii pentru înțelegerea și însușirea matematicii în clasa I-a.*

E. Bernard, consideră că, la intrarea în școală, personalitatea copiilor trebuie să se caracterizeze prin: maturitate fizică – rezistență la efort; maturitate mentală – capacitatea de analiză și planificare, înțelegerea normei, a regulii, a cantităților; maturitate volitivă – capacitatea de autoreglare, de a-și inhiba impulsurile și de a-și regla trebuințele; maturitate socială – trebuința de apartenență la grup, conduita socială adecvată în grup; maturitate morală – sentimentul datoriei și al responsabilității, conștiința sarcinii; maturitate pentru muncă – capacitatea de concentrare, atenție și perseverență, tendința spre performanță.

Deci, achiziționarea unor capacități și abilități intelectuale, care să-i înlesnească munca de învățare, îl face pe copil apt pentru școală și nu însușirea unui volum mare de cunoștințe. Pe lîngă un volum corespunzător de reprezentări asupra mediului înconjurător, copilul trebuie să posede, la intrarea în școală, operații intelectuale necesare actului de cunoaștere.

O modalitate de realizare a unui învățămînt activ care, acordînd un rol dinamic instituției, pune accent pe acțiunea copilului asupra obiectelor înseși o constituie jocul logic.

Aceasta favorizează dezvoltarea analizatorilor tactili, vizuali, auditivi, conduce mai rapid și eficient la formarea percepțiilor prin contactul direct cu multitudinea obiectelor (figurilor geometrice), prin mărirea acestora sau a imaginilor acestora.

Numeroase jocuri logice organizează procesul perceperii analitico-sintetice a însușirilor caracteristice ale obiectelor. Astfel, în desfășura-

rea jocurilor, copiii analizează obiectele, diferențiază corect culorile și mărimile acestora, dar înainte de a stabili contactul de joc, ei trebuie să cunoască în mod nemijlocit obiecte din mediul înconjurător: animale, fructe, obiecte de mobilier, obiecte de uz personal, jucării etc. La toate activitățile destinate mediului ambiant, ca și în primele activități cu conținut matematic, copilul trebuie ajutat să-și sistematizeze observațiile în sensul de a distinge mărimea, culoarea, forma obiectelor, pozițiile lor spațiale relative. Acestea se realizează cu ajutorul *jocurilor libere de construcție*.

Percepția spațiului se dezvoltă mai ales prin jocurile prin care preșcolarul așază laolaltă figurile sau construiește ceva anume. Pe această cale se familiarizează cu raporturile spațiale dintre ele: sus-jos, în față-în spate, aproape – departe, stînga – dreapta.

Dacă preșcolarii exprimă ușor mărimea relativă a obiectelor, precum și culorile acestora, forma e mai greu de exprimat, întrucît termenii folosiți (pătrat, triunghi, dreptunghi) intră pentru prima dată în vocabularul copilului.

De îndată ce au căpătat o inițiere, chiar sumară, asupra formelor, mărimii și culorilor mai importante, copiii pot primi trusele pentru a-și desfășura unele jocuri la liberă alegere.

Prin aceste jocuri sunt cultivate abilitățile pentru mărimea pieselor, capacitatea de percepție pentru distingerea atributelor. În același timp se formează primele deprinderi de activitate desfășurată în colectiv.

Cercetările în domeniul formării reprezentărilor matematice la preșcolari cîștigă în ultimul timp tot mai multă importanță, devin mai rigurose fundamentate din punct de vedere științific, deoarece reprezentările matematice constituie baza intuitiv concretă a noțiunilor matematice și a operațiilor logico-matematice ce se dezvoltă succesiv în operațiile gîndirii și inteligenței preșcolarului și apoi a școlarului din clasele primare.

În **jocul „Găsește o piesă de aceeași formă”**, copiii își formează reprezentările despre figurile geometrice, învățînd să deosebească formele: cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi. Comparînd obiectele după diferențele lor însușiri, copilul învață să cunoască dimensiunile de mărime și grosime.

Jocul **„Punguța magică”** le dă copiilor posibilitatea să descopere forma, mărimea și grosimea piesei numai prin simțul tactil; culoarea poate

fi doar ghicită sau spusă după scoaterea piesei din săculeț. Treptat, însă, lor li se oferă procedee și pentru deducerea culorii în anumite situații.

În procesul formării reprezentărilor matematice, copiii își exersează vorbirea, își însușesc o terminologie adecvată, își dezvoltă vocabularul matematic. Ei se obișnuiesc să exprime corect și cu ușurință ceea ce gândesc și rezolvă practic, să stabilească o legătură firească între cuvânt și semnificația sa. Copilul își exprimă gândurile și sentimentele cu ajutorul cuvintelor, deci el trebuie antrenat să le folosească pentru a-și forma deprinderi corecte de gândire și de limbaj.

Jocurile logico-matematice și-au dovedit valoarea educativă deosebită asupra dezvoltării gândirii corecte, evaluate a imaginației. La această vîrstă, gândirea copiilor se ridică treptat de la forme intuitiv-acționale senzomotorii la forme **intuitiv-imaginative și verbale**. Dezvoltîndu-le copiilor **gîndirea logică**, ei trebuie puși în situația de a căuta soluții și de a verbaliza acțiunile îndeplinite, fapt ce contribuie la realizarea aspectului formativ al activităților matematice.

Prin aceste **jocuri se dezvoltă potențialul intelectual și acțional-creator al preșcolarilor, spiritul de observație, unele calități ale gândirii, capacitatea de analiză, sinteza, comparația, abstractizarea și generalizarea**. Prin joc copiii învață inconștient elementele de logică matematică.

Realizarea unor operații cu mulțimi și stabilirea relațiilor dintre acestea presupun operații logice mai complexe: operații cu propoziții, conjuncția, disjuncția, negarea propoziției.

Cu ajutorul educatoarei, copiii ajung să utilizeze, sub formă elementară, intuitivă, *legile lui de Morgan* și principiile generale ale logicii: ale negării negației, ale contradicției și ale terțului exclus, simplificînd mult calea raționamentului spre obținerea unor rezultate exacte.

În cadrul jocului logic trebuie subliniată însemnătatea însușirii și respectării regulii de joc, ceea ce-i conferă un preponderent rol formativ educînd la copii simțul de răspundere și onestitate.

În jocul logic colectiv copiii învață să se ajute unii pe alții, să se bucure de succesele colegilor, să aprecieze și să recunoască nepărtinitor reușitele altora.

Fiind o activitate colectivă, jocul logico-matematic învață copiii „A B C”-ul comportării civilizate, deoarece utilizează și expresiile ca „vă rog”, „nu vă supărați”, „vă mulțumesc”. Repetarea și respectarea acestor expre-

sii în cadrul jocurilor sunt necesare și utile. Astfel, în concluzie, jocul logic exercită o influență multilaterală asupra dezvoltării psihice a copilului, aducînd un spor de eficiență în pregătirea acestuia pentru școală.

III. 2 Receptare prin dramatizare

Jocul dramatizare este una din ocupațiile preferate ale copiilor preșcolari. El poate fi un mijloc de distracție, de cunoaștere, de însușire a noilor cunoștințe, de dezvoltare armonioasă. În cadrul jocului-dramatizare copii imită personajele din textul literar. Odată cu încadrarea copilului în joc el începe să se identifice cu alte modele decât cele din familie și societate adică cu personajele din textele îndrăgite, povești, snoave, poezii.

În cadrul jocului dramatizare copii trebuie să se transpună în rolul pe care preconizează să-l interprete. La această vârstă copii dau dovadă de o curiozitate enormă, o mare putere de imitare, care poate fi dirijată prin intermediul jocului dramatizare.

Probele experimentale ne-au demonstrat că:

- utilizînd jocul dramatizare în scopuri educaționale putem dezvolta mai lesne capacitățile de receptare a textului de către copii;
- prin modul de realizare a dramatizărilor pot fi urmărite: sesizarea conținutului emotiv și ideatic al textului, formarea capacității de analiză elementară și interpretare expresivă a rolului, dezvoltarea priceperii de a organiza jocuri cu subiect în baza textelor cunoscute etc.;
- jocurile dramatizări, prin elementele pe care le conțin, dau posibilitate copilului să decodifice mesajul textului artistic deoarece în jocurile de acest tip ușor se îmbină elementul distractiv cu cel instructiv.

Calitatea de receptare a textului literar de către diferiți copii, după cum am observat, nu poate fi identică:

- fiecare receptare este unică, irepetabilă reieșind din particularitățile individuale și psihice ale copilului și depinde de experiența lui estetică;
- procesul de receptarea evoluează de la receptarea nemijlocită a textului – la trăirea emoțională a evenimentelor;
- decodificînd (la un nivel elementar) conținutul textului literar, copilul încearcă să găsească cuvinte echivalente atmosferei care predomină în joc;

- receptarea decurge pe fonul emoțional al textului, iar procesul de dramatizare în care este încadrat copilul pentru a-i ușura înțelegerea textului, menține buna dispoziție și-i trezește interesul de a asculta, a recepta.

În vederea realizării obiective:

- înainte de a propune un joc-dramatizare este necesară „prelucrarea” minuțioasă a conținutului textului artistic de către educator;
- familiarizarea cu textul artistic trebuie să înceapă cu receptarea emoțională, pentru crearea unei anumite dispoziții și numai după aceea se pot propune exerciții de joc care includ receptarea logică;
- în timpul receptării e necesară crearea unei atmosfere emoțional – creative care poate include jocurile dramatizări și jocurile teatrale.

Crearea atmosferei emoționale și trezirea emoțiilor pozitive în timpul jocului dramatizare cere de la educator folosirea diverselor tehnologii didactice (lauda, exemplul), care ar orienta procesul de dramatizare spre activitatea creativă. Încurajându-i, aprobându-le inițiativa, pedagogul stimulează manifestările lor individuale. Copiilor trebuie să li se propună să explice cum simt ei dispoziția personajului pe care-l „joacă” (este vesel, fericit, zburdalnic sau trist, mirat). E necesar ca preșcolarilor să li se mai explice cum poate fi redată dispoziția personajului folosind mimica, gestul, intonația, pauza, accentul. Prin întrebări educatoarea le ajută copiii să înțeleagă modalitățile de manifestare a emoțiilor, să perceapă semnificația anumitor gesturi și a mimicii. Astfel li se comunică și explică că există încă un mod de comunicare – comunicarea nonverbală.

1. Vulpea si Tigrul

După conținutul unei povesti chineze

Obiective. Să participe la activitățile de joc în calitate de receptor și vorbitor.

Reguli. Copiilor li se propune să se exprime expresiv, să reproducă corect textul.

Vocabular: tigrul, cerb, a se speria, a considera.

Personaje: vulpea, tigru, cerbul, lupul.

Decor: copaci, crengi uscate, care imită pădurea.

Desfășurarea jocului

- Vulpea** – (dansează în jurul unui copac și cântă) - La-la-la.
- Tigrul** – (sare de după alt copac) - Am să te mănînc, vulpio!
- Vulpea** – (speriată) - Îmi pare rău, domnule Tigru, dar nu mă poți mânca.
- Tigrul** – (surprins) - Și de ce nu?
- Vulpea** – (mîndră) - Pentru că sînt foarte importantă. De fapt, sînt regina acestei păduri. Toate animalele se tem de mine și fug din calea mea cînd mă întîlnesc.
- Tigrul** – (mirat) - Cum pot afla adevărul? Toate animalele consideră că eu sunt regele pădurii.
- Vulpea** – (liniștită) - Foarte ușor. Mergi în urma mea și ai să vezi cu ochii tăi ce importantă sînt. (Vulpea se pornește, tigrul merge în urma ei).
- Cerbul** – (zburdă) - Ce bine e în pădure. (vede Vulpea) - Vulpea se plimbă. (vede Tigrul) - (speriat) – Vai, mai bine să mă ascund în tufiș, Vulpea vine cu un Tigru.
- Vulpea** – (întreabă)- Ai văzut? Cerbul se teme rău de mine.
- Tigrul** – (îngîndurat) – Poate și se teme?
(pornesc mai de parte)
- Lupul** – (vede Vulpea) - Te plimbi cumătră?
- Vulpea** – (mîndră) – Da!
- Lupul** – (vede Tigrul) – Vai, am atâtea trebi, trebuie să plec.
(pleacă speriat)
- Vulpea** – (spre Tigru)- Ai văzut? Chiar și lupul se teme de mine.
- Tigrul** – (mirat) – Da!
- Vulpea** – (întreabă)- Acum crezi că toți se tem de mine?
- Tigrul** – (păcălit) - Iartă-mă, Vulpițo. Habar nu aveam că ești atît de importantă. De acum înainte n-am să te mai obișduiesc niciodată.
- Vulpea** – (se întoarce fericită spre spectatori) – Ce bine că mi-a venit în minte o asemenea păcăleală...

2. Melcul și semaforul

După conținutul poveștii „Melcul și semaforul” de Leo Butnaru

Obiective. Să participe la joc, să utilizeze pauzele în vorbire.

Reguli. Copiilor li se propune să folosească pauza logică pentru a evidenția cuvintele mai importante din frază.

Vocabular: melc, vrăbie, stradă, a plînge, a se supăra, bine v-am găsit.

Personaje: melcul, cățelușul, vrăbiuța.

Decor. O intersecție de străzi. Un semafor care își schimbă des culorile. Lîngă el, pe trotuar, stă Melcul, cu un buchețel de flori în mână.

Desfășurarea jocului

- Melcul** – (neliniștit) - Vai, vai, vai! Gata, întîrzii!
- Cățelușul** – (se oprește lîngă Melc) - Ce s-a întîmplat? Te-a supărat cineva? De ce plîngi?
- Melcul** – (suspînînd) - Ba nu, plîng pentru că întîrzii... La ziua de naștere a Buburuzei.
- Cățelușul** – (mirat) - Păi, cum să nu întîrzii, dacă stai pe loc?
- Melcul** – (indignat) - Ba nu stau pe loc. Mă pornesc, dar nu pot să ajung din cauza semaforului.
- Cățelușul** – (mirat) - Cum așa? Chiar atît de departe să locuiască Buburuza?
- Melcul** – (suspînînd) - Da, locuiește tare-tare departe!
- Cățelușul** – (indignat) - Unde?
- Melcul** – E-he-he! Tocmai pe cealaltă parte a străzii!
- Cățelușul** – (rîzînd) - Ham, ham, ham!
- Melcul** – (suspînă plîngăreț) - De ce rîzi cățelușule? Eu nu pot trece strada.
- Vrăbiuța** – (se apropie) - Bună ziua și bine v-am găsit. Cirip-cirip! Cu ce vă pot ajuta?
- Cățelușul** – Problema e că Melcul nu poate să treacă strada. El merge prea încet, iar semaforul își schimbă prea repede culorile...
- Vrăbiuța** – (binevoitoare) – Melcule, hai urcă pe spatele meu și te trec strada îndată!
- Melcul** – (voios) – Mulțumesc, Vrăbiuțo!

3. Vrăbiuța și Cocostîrcul

După conținutul unei fabule populare

Obiective. Să găsească soluții pentru redarea chipurilor personajelor din textului literar.

Reguli. Copiilor li se propune să pronunțe clar, corect sunetele din cuvinte și frazele pe care le pronunță personajele.

Vocabular: răcușori, mormoloci, scoici, fălos

Personaje: vrăbiuța, cocostîrcul, vulpea

Decor: malul unui râu, copaci improvizați.

Desfășurarea jocului

- Vulpea** – (ascultă pe furiș discuția dintre o Vrăbiuță și un Cocostîrc)
- Vrăbiuța** – (își curăță penele)
- Cocostîrcul** – (trecea a lene pe lac ciugulind câte un peștișor), (vede vrăbiuța) - Vai, tu cât ești de mica și năcăjită!
- Vrăbiuța** – (mirat) - De ce zici așa?
- Cocostîrcul** – (mîndru) - Stai pe creanga, și-ți ciugulești penele pe cînd aici în apă este o mulțime de hrană. Iată: mormoloci, peștișori, răcușori.
- Vrăbiuța** – (modestă) - Se descurcă fiecare cum poate. Eu nu pot să intru în apă, așa cum nici tu nu poți să stai pe crenguța aceasta.
- Cocostîrcul** – Nu vorbi degeaba! Cum poți să mă jignești? Ia să vezi cum mă urc și eu pe această creangă! (își ia zborul și se așează pe crenguță).
- Vrăbiuța** – (speriată) - Vai se rupe creanga sub greutatea ta!
- Cocostîrcul** – (cade la pămînt, se văicăără de durere) - Mi-am frînt o aripă. Ce mă fac? Vai! Mă doare! Aoleu!
- Vulpea** – (șiret) - Nu-i destul să fii mare și fălos. Dacă nu ești înțelept și mintios. Hai cu mine să te duc la doctor.

4. Pădurea fermecată

Poveste populară

Obiective. Să reproducă emotiv textul.

Reguli. Copiilor li se propune să folosească gesturi de mirare, de surprindere, de îngîndurare.

Vocabular: veveriță, privighetoare, ciocănitoare.

Personaje: iepurele, veverița, privighetoarea, ursul, ciocănitoarea

Decor: o pădure în preajma cărei curge un râu.

Desfășurarea jocului

Un grup de copii aruncă frunze, alt grup de copii se zbguesc, imită trlul păsărilor. Un iepure se ivește de după un copac.

Iepurele – (vesel) - Ariciul bucuroș își construiește o căsuță lângă un râu. Lui îi place să audă susurul apei.

Veverița – (Stă pe ramul unui stejar și privește în jur uluită.) - Ce frumos e în pădure!

Iepurele – Freamătul frunzelor a speriat o privighetoare.

Veverița – Ursul ascuns în bîrlog ascultă cu mirare concertul păsărilor.

Iepurele – Ciocănitoarea bate cu ciocul în scoarța trunchiului de tei.

Veverița – În acest colț de rai toate vietățile sunt fericite.

Iepurele – Culorile toamnei învâluie peisajul pădurii, schimbîndu-l într-o lume de o rară frumusețe.

Veverița – Eu cred că aceasta e o pădure fermecată.

5. Iepurașul cel Haios căruia îi place mierea

După conținutul povestii populare

Obiective. Dezvoltarea priceperii de recreare a conținutului textului literar în procesul jocului dramatizare.

Reguli. Copiilor li se propune să folosească corect intensitatea vocii, tembrul lent, mediu, rapid (în anumite situații).

Vocabular: vizuină, haios, spanac

Personaje: doamna ursoaică, iepurașul cel haios

Decor: Un dulap, o masă, un borcan cu miere.

Desfășurarea jocului

Doamna Ursoaică – (se uită, miroase un borcan cu miere) - Cineva îmi mănâncă mierea, trebuie să-l prind! Am să pun o capcană. Voi pune borcanul cu miere chiar pe marginea raftului ca să cadă cînd cineva îl va atinge (pune borcanul de miere pe raftul cel mai de sus al dulapului, pe margine).

Iepurașul cel haios – (intră în vizuină) - Mă urc să iau borcanul cu miere. Vai! borcanul a căzut. Mi-am murdărit blănița de miere și nici nu mă pot mișca, m-am lipit de podea. Ce mă fac? Cum să scap?!

Doamna Ursoaică – (intră în vizuină și zice bucuroasă) - Ei, și acum să văd cine e hoțul, să vedem pe cine l-am prins! (vede iepurașul). Se pare că voi avea ciorbă de iepure în seara asta! Acuși pun ceaunul pe foc și merg afară să adun câțiva cartofi pentru ciorbă.

Iepurașul cel Haios – (încearcă să fugă) - Of, dacă aș putea să scap viu de aici, niciodată n-o să mai vin după miere!

Povestitorul - Focul aprins sub oala devenea din ce în ce mai puternic, mierea din jurul iepurașului se topea, devenea tot mai subțire.

Iepurașul cel Haios – Cred că voi fi în stare să plec de aici... (aler-gînd) - Nu mai mănînc niciodată miere. Mă voi mulțumi cu morcovi, spanac și salată ca și restul iepurașilor.

III.3 Posibilitățile și modalitățile EAP

a copiilor prin joc în cadrul parteneriatului grădiniță-familie

Este dovedit faptul că vârsta copilăriei timpurii este hotărîtoare în educația artistico-plastică și că la etapa preșcolară obiectivele educaționale sunt mai greu de rezolvat decît la cea școlară. Dificultatea constă în particularitățile vârstei copiilor, în lipsa unei metodologii educaționale bine determinate, a unor ghiduri metodice concrete care ar îndruma atît activitatea cadrelor didactice, cît și cea a părinților în această direcție.

Impresiile artistico-plastice pe care copilul le acumulează în preșcolaritate sunt hotărîtoare în formarea atitudinii față de arta plastică pentru tot parcursul vieții. De aceea, este important să nu se rateze această ocazie. Activitatea de joc, fundamentală pentru această vîrstă, poate contribui esențial la realizarea obiectivelor educației AP numai atunci cînd în familie, începînd cu vîrsta mică, copiilor li se formează reprezentări inițiale despre culorile primare, despre posibilitatea combinării acestor culori pentru a obține alte culori (binare), deoarece ele sunt la fel de expresive ca și cele din care provin. Părinții ar trebui să le comunice copiilor și cunoștințe despre tonurile culorilor, să le explice, în baza exercițiilor practice, posibilitățile și rolul amestecului de culori.

În continuare, prin conlucrarea grădiniței cu familia, copiii pot fi familiarizați (cu ajutorul jocurilor și a exercițiilor practice) cu pata de culoare ca element de limbaj plastic, cu amestecul de cu-

loare prin care se pot obține nuanțele și tonurile; cu dominanta de culoare „care este primul pas în organizarea compoziției de culoare și, în același timp, precizarea unei atitudini estetice și afective”, după cum menționează Camelian Demetrescu în cartea „Culoarea, suflet și retină”, cu punctul și linia ca elemente de construcție, punctul și linia ca elemente decorative.

Experimentul realizat de noi a inclus trei forme de lucru cu copiii: individuale, în grupuri și colective. Pe parcursul anului de învățământ cu ajutorul jocurilor s-a lucrat în următoarele direcții:

1. observări asupra diversității liniei și punctului în formele create de natură și om;
2. familiarizarea cu linia și punctul în obiectele de artă decorativă populară;
3. lucrul în caietele didactice din seturile „Caietele preșcolarului”, „Ne pregătim de școală”, „Lumea care ne înconjoară” și „Să colorăm” (în scopul consolidării cunoștințelor și competențelor de utilizare a liniei, punctului și culorii);
4. realizarea unor activități de lucru manual în baza conținutului caietului „Creativitate” (din setul „Ne pregătim de școală”);
5. pregătirea măștilor pentru sărbătorile tradiționale Anul Nou și Crăciunul și jocurile cu dramatizări;
6. extinderea cunoștințelor și aprofundarea competențelor artistico-plastice.

Înainte de a începe activitățile preconizate de programul experimentului am considerat necesar de a atrage atenția cadrelor didactice și a părinților asupra obiectivelor stipulate în curriculumul preșcolar despre rolul liniei, punctului și a formei ca elemente ale limbajului plastic în crearea frumosului. Am propus părinților și educatoarelor să planifice pentru început jocuri de utilizare a liniei și punctului în activitatea lor practică. Prin jocuri era necesar să atragă atenția copiilor la:

- diversitatea liniilor și punctelor și utilizarea lor în obiectele create de om;
- linia de orizont (linia dreaptă);
- punctul;
- linia ondulată a dealurilor și punctelor;
- linia gardului de scânduri (linia dreaptă sau linie frântă);

- diversitatea liniilor și punctelor de pe ștergare, prosoape, șervețele;
- linii și puncte în ornamentele de pe ulcioare, oale, străchini, ghiveciuri, vase;
- linii și puncte pe obiecte textile (preșuri, lăicere, păretare, covoare);
- linii imprimate pe diverse stofe și intercalarea lor cu punctele, pata;
- linii pe corpul animalelor din preajmă (pisici, câini, cai, vaci) și ale celor din imagini (zebră, girafă, tigru etc.);
- linii de mărimi și poziții diferite pe care le observăm în natură (la plante) etc.

Ca finalitate copiii trebuiau să înțeleagă că linia și punctul ca ornamente împodobesc atât formele create de natură, cât și cele create de om.

Etapă a doua a procesului de familiarizare a copiilor cu linia și punctul ca elemente utilizate în decorul obiectelor prevedea:

- familiarizarea cu diferite obiecte țesute (prosoape, lăicere, covoare);
- contemplarea vaselor de ceramică și a obiectelor decorative confecționate din materiale naturale și evidențierea liniei și a punctului în ornamentare;
- observarea și analiza obiectelor de artă decorativă în timpul excursiilor la muzee (Muzeul satului sau Muzeul Ținutului natal, Muzeul Școlii, Muzeul de arheologie etc.).

Aceste obiective educatorii și părinții le-au realizat ușor (în scopul de a-i deprinde pe copii să observe și să analizeze diversitatea ornamentelor compuse din linie și punct) în baza obiectelor țesute: covoare, lăicere, păretare, vase din ceramică (sau fragmente ceramice, statuete (antropomorfe) feminine și masculine din muzee etc.). În procesul observărilor copiilor li s-a explicat (pe înțelesul lor) următoarele lucruri:

1) linia și punctul sunt cele mai vechi elemente utilizate în decorul obiectelor țesute și a celor confecționate din argilă (lut);

2) ceramica pictată este frumoasă și originală, deoarece ea are motive liniare utilizate sub formă de linie dreaptă, linie ondulată, linie în formă de spirală, linie punctată etc.;

3) liniile de diferite tipuri (drepte, ondulate, frînte) și punctele utilizate în obiectele de tapiserie (țoluri, lăicere, covoare naționale) au un rol constructiv și decorativ;

4) modalitățile de îmbinare a liniilor și punctelor în ornamentele din piesele costumelor populare femeiești și bărbățești: cămașă, ie,

brîu, bondiță sunt diferite, de aceea aceste obiecte sunt frumoase, diverse și ne bucură privirea...

În scopul validării jocurilor ce conțin exersarea copiilor în trasarea liniilor de diverse tipuri și compunerea ornamentelor elementare am propus cadrelor didactice din grădinițele experimentale un set de jocuri, elaborate de noi. Varianta validată și acceptată de educatori am propus-o revistei „Univers Pedagogic” pentru editare.

1. Tabla de șah

Obiective. Formarea deprinderii de a trasa linii drepte, structurînd din ele un ornament simplu pe „motivul tablei de șah”. Dezvoltarea priceperii de a alterna pe un fon unic pătrate necolorate cu pătrate hașurate cu creionul sau pixul negru.

Reguli. Ornamentul trasat să fie continuu, să fie structurat pe pătrate galbene sau portocalii, fiind pictat cu negru, prin linii paralele. Pătratul plin să alterneze cu altul hașurat cu linii verticale și orizontale. Fondul tablei de șah să fie galben iar liniile-negre.

Materiale: foi sau fișe de culoare galbenă sau portocaliu deschis; creioane, pixuri negre.

Desfășurarea jocului: Copiilor li se împart fișe de culoare galbenă pe care, pentru echilibrarea desenului, sunt trasate linii paralele (verticale și orizontale). Se atrage atenția asupra pătratelor obținute prin întretăierea liniilor verticale și oblice. Se propune să acopere unele pătrate (peste unul, ca să alterneze) cu linii verticale și orizontale de aceeași grosime (pentru organizarea și echilibrarea desenului) astfel încît ornamentul obținut să aminetească tabla de șah.

2. Lăicere pentru camera păpușii

Obiective. Dezvoltarea priceperii de a trasa prin juxtapunere linii de grosimi diferite, de a le grupa pentru a obține un model de lăicer moldovenesc.

Reguli. Liniile pot fi de diferite grosimi, dar să fie drepte, trasate prin juxtapunere.

Materiale: modele de lăicere, fotografii, imagini, foi, fișe de carton, pensulă, acuarele.

Desfășurarea jocului: Li se propun copiilor pentru contemplare cîteva tipuri de lăicere moldovenești sau imagini; se organizează exerciții

de comparare și analiză. După acest lucru prealabil copiilor li se împart fișe de carton și li se propune să-și confecționeze în mod independent lăicere pentru jocul „Camera păpușii”, trasînd pe fișe linii drepte de diferite culori și grosimi, aranjîndu-le frumos. Lăicerele obținute sunt duse în camera păpușii.

3. Creionașul harnic

Obiective. Însușirea cunoștințelor despre diversitatea liniilor drepte: verticale, orizontale, oblice. Formarea deprinderii de trasare a liniilor și grupurilor de linii drepte în anumite poziții (verticală, orizontală, oblică), avînd lungimi și grosimi egale.

Reguli. Liniile trasate trebuie să aibă lungimi și grosimi egale; să fie aranjate în anumite poziții (verticală, orizontală, oblică); copiii trebuie să le compare, să spună prin ce se deosebesc și prin ce se aseamănă.

Materiale: foi sau fișe de hîrtie, creioane, pixuri sau carioci (ce lasă urme subțiri sau groase pe foaia de hîrtie).

Desfășurarea jocului: Copiilor li se împart foi de hîrtie și creioane, pixuri (sau carioci) de două tipuri – fine (subțiri) și groase. Li se propune să traseze linii sau grupuri de linii drepte în diferite poziții: verticală, orizontală și oblică.

4. Păretare pentru bunica

Obiective. Dezvoltarea capacității de a trasa pe o suprafață linii verticale, orizontale și oblice, respectînd contrastul lung-scurt, sus-jos, îngust-lat pentru a obține modelul unui pătrat.

Reguli. să se îmbine liniile trasate pentru a obține modelul unui păretar compus din linii drepte (verticale, orizontale, oblice).

Materiale: foi de hîrtie sau fișe de carton, guașe, acuarele, pensule de diferite grosimi.

Desfășurarea jocului: Copiilor li se demonstrează un păretar, se explică destinația lui; se organizează contemplarea și analiza ornamentului reprezentat și se inițiază o convorbire despre posibilitățile schimbării acestui ornament prin utilizarea liberă a liniilor. În final copiilor li se propune să-și ia lucrările acasă pentru a le dărui bunicilor.

5. Statuete decorate

Obiective. Dezvoltarea priceperii de a observa și a descoperi linia decorativă în baza unor fragmente de statuete (antropomorfe femi-

nine); de a deosebi decorul format din grupuri de linii paralele din lungimi diferite, romburi concentrice, linii unghiulare; dezvoltarea abilităților de a aplica modelele contemplate în propriile lucrări.

Reguli. În decor să se utilizeze linii drepte (verticale, orizontale, oblice) de diferite lungimi, linii unghiulare și romburi concentrice.

Materiale: planșe (fotografiate) cu desene decorative de pe obiecte vechi de ceramică (statuete feminine).

Desfășurarea jocului: Se demonstrează diferite planșe, modele, se atrage atenția copiilor asupra liniilor decorative de pe suprafața câtorva statuete. Copiii contemplează, apoi li se propune să reproducă decorul format din grupuri de linii paralele, de lungimi diferite, romburi concentrice și linii unghiulare. Lucrările finisate sunt expuse pe polițe lângă jucăriile grupei.

6. Copacii toamna

Obiective. Formarea deprinderii de a acoperi planșa (fișa de hârtie) cu diferite linii grupate, de diferite lungimi, grosimi și sensuri; de a sugera volumul prin linia modulată.

Reguli. În compoziția aplicativă cu ajutorul liniilor de diferite feluri, grupate la dorință să se reprezinte siluete „copaci desfrunziți”.

Materiale: planșe de hârtie sau carton, pensule, acuarele.

Desfășurarea jocului: Se demonstrează un tablou sau câteva imagini pe care sunt reprezentați copaci desfrunziți. Se atrage atenția copiilor asupra crengilor de diferite lungimi, grosimi, forme. Copiilor li se propune să realizeze la dorință poziții individuale sau colective; li se explică faptul că, pentru a obține linia subțire sau groasă, trebuie de folosit corect pensula, iar pentru a sugera volumul este necesar să se folosească linia modulată. Lucrările copiilor se expun într-o expoziție cu genericul „Copacii dezbrăcați de Zîna Toamna”.

7. Vază de ceramică

Obiective. Familiarizarea cu diverse ornamente compuse din linii frînte și puncte (pe vaza de ceramică), cu linia frîntă dublă, tripletă, multiplicată cu suprapuneri etc. Dezvoltarea priceperii de a crea compoziții decorative îmbinînd linia frîntă cu punctul.

Reguli. Să îmbine liniile frînte și punctul astfel ca să obțină ornamente frumoase.

Materiale: pensule de diferite grosimi, acuarele, fișe de hârtie, vase sau fotografii, imagini, mostre ce reprezintă vase de diferite forme.

Desfășurarea jocului: Copiilor li se împart foi de hârtie, carton pe care e desenat conturul unor vase (de diferite forme). Îmbinând liniile frînte dublate, triplate cu punctul, ei se vor strădui să picteze ornamente, compoziții decorative.

8. Chenare decorative

Obiective. Cunoașterea copiilor cu linia curbă simplă și îmbinarea ei cu alte elemente. Dezvoltarea priceperii de a grupa și îmbina diferite linii pentru a obține un „chenar decorativ”.

Reguli. Pentru a obține o lucrare reușită este necesar de a trasa corect linii curbe de aceeași grosime, de a le îmbina cu linii de alte tipuri.

Materiale: modele de chenar (fotografii, fișe), carioci, creioane colorate sau acuarele, pensule.

Desfășurarea jocului: Se explică ce este un chenar, cînd și unde poate fi folosit. Se demonstrează diferite compoziții pe care copiii le contemplează, le analizează. Apoi li se propune să realizeze lucrări independente, individuale sau colective.

Învingători sunt considerați copiii ale căror lucrări au fost mai frumoase.

9. Străchini pentru cățeluși

Obiective. Formarea priceperii de a îmbina dungile drepte înguste cu linia în formă de spirală pentru un ornament (pentru a decora exteriorul unei străchini).

Reguli. De respectat ordinea grupării liniilor drepte și a îmbinării lor cu linia în formă de spirală.

Materiale: mostre de ceramică (pregătite din timp) sau figurine decupate din carton, hârtie, ce reprezintă străchini.

Desfășurarea jocului: Copiilor li se demonstrează modele de străchini, oale, ulcioare cu diferite ornamente. Se atrage atenția lor asupra diversității liniilor din care e compus ornamentul. Copiii compun ornamente ce constau din linii curbe, drepte, în formă de spirală etc. La finele activității se organizează jocul „Să hrănim cățelușii”.

10. Jucării ornamentate

Obiective. Recunoașterea diversității de linii: drepte, ondulate, frînte, în formă de spirală, curbe. Reproducerea și îmbinarea creativă a acestor linii în ornamentarea jucăriilor.

Reguli. Liniile să fie aranjate armonios, pentru a obține ornamente frumoase, jucării frumos ornamentate.

Materiale: jucării populare confecționate anterior din argilă sau mostre desenate pe fișe de hîrtie, carton.

Desfășurarea jocului: Se propun copiilor pentru contemplare și analiză diferite fotografii, imagini sau jucării populare confecționate din argilă în formă de bibelouri: pisici, cățeluși, iepurași, căluți etc. Se evidențiază (cu ajutorul educatoarei) diversitatea liniilor utilizate în ornamente. Copiilor li se împart jucării neornamentate (pregătite special) sau foi de hîrtie, fișe de carton pe care sunt desenate diferite jucării și li se propune să le ornameze așa cum doresc, (cum cred ei că vor fi frumoase), aranjînd armonios liniile de diferite tipuri. Jucăriile ornamentate se expun la finele activității în „ungherașul părinților”, apoi se iau acasă.

11. Să decorăm fluierașe

Obiective. Familairizarea copiilor cu două tipuri de fluierașe populare: confecționate din argilă (lut) și din lemn. Formarea competențelor de a orna jucăriile-fluierașe (în dependență de forma de materialul din care sunt confecționate).

Reguli. Utilizarea diversității de linii decorative în dependență de forma fluierașului (ocarină, fluieraș din lemn, jucării).

Materiale: mostre de fluierașe populare confecționate din argilă sau lemn, caroci sau acuarele, pensule.

Desfășurarea jocului: Copiilor li se propun pentru contemplare diferite tipuri de fluierașe populare (în formă de oușor, de cocoșei, păsărele, bețișoare etc.). După o familiarizare generală și evidențierea formelor, li se propune să ornameze cîte un fluieraș-jucărie, ca mai apoi să le dăruiască copiilor din grupa mică.

12. Ouă încondeiate

Obiective. Dezvoltarea competenței de încondeiere a ouălor cu puncte și diferite tipuri de linii; a priceperii de a grupa liniile și punctele în așa mod ca suprafața oului să fie frumos ornamentată cu linii de diferite forme, grosimi și puncte.

Reguli. Suprafața oului să fie acoperită în întregime, proporțional cu linii de diverse forme și puncte. Oul încondeiat să fie frumos.

Materiale: vopsele speciale, pensule, bețișoare, ouă de lemn sau din plastic.

Desfășurarea jocului: Convorbire despre sărbătoarea Paștelui. Pentru a trezi interesul și dorința copiilor de a încondeia ouă li se propun pentru contemplare ouă din lemn (de diverse mărimi) încondeiate cu linii de diferite culori. Apoi se împart mulaje de ouă sau fișe pe care sunt desenate ouă și li se propune să le încondeieze. La finele activității se organizează o expoziție cu genericul „Ouă de Paști”.

13. Maramă ornamentată

Obiective. Familiarizarea cu marama (basmaua națională). Dezvoltarea priceperii de a folosi pentru ornamentare puncte și linii de diferite lungimi și grosimi, de a aranja proporțional ornamentul pe bucata de stofă.

Reguli. Ornamentul să fie plasat pe toată suprafața maramei, să se îmbine corect liniile de diferite forme cu punctele.

Materiale: bucăți de stofă (sau hîrtie), vopsele, pensule.

Desfășurarea jocului: Se demonstrează marama, se atrage atenția copiilor asupra materialului din care este confecționată și asupra faptului că pe suprafața ei sunt distribuite proporțional ornamente mărunte de același tip, compuse din linii și puncte. În continuare copiii lucrează independent, creativ, dăruiesc maramele păpușilor din ungherașul de jucării.

14. Bluză națională (ie)

Obiective. Comunicarea cunoștințelor elementare despre costumul național și componentele lui. Formarea priceperii de a compune unele ornamente din diversitatea de linii cunoscute, îmbinate cu puncte.

Reguli. Ornamentul să fie plasat în corespundere cu modelul: pe piept și pe mâneci; modul de ornamentare - creativ.

Materiale: modele de bluze naționale. Foi de hîrtie (sau carton) de formă pătrată pe care este desenată bluza; creioane colorate, carioci, pensule, acuarele.

Desfășurarea jocului: Contemplarea diferitelor costume sau imagini cu modele de costume naționale. Evidențierea pieselor din care este compus costumul național pentru femei și bărbați. Explicația pedagogului despre specificul ornamentului național. Lucrul independent, creativ al copiilor. Ornamentarea bluzelor (a ieii) prin utilizarea liniilor drepte de diverse forme, a liniei frînte și a punctului. Înainte de a pleca acasă, copiii dăruiesc lucrările mamelor.

15. Bondița ornamentată

Obiective. Familiarizarea cu bondița ca component al vestimentației populare. Dezvoltarea sensibilității, a pricepii de a crea ornamente pentru bondiță din linii ondulate sau frînte și de a le îmbina cu punctul.

Reguli. Ornamentul realizat trebuie să conțină linii ondulate, frînte, puncte.

Materiale: imagini cu bondițe ornamentate în diverse moduri. Foi pe care sunt desenate bondițe sau mostre de carton, vopsele, pensule.

Desfășurarea jocului: Copiilor li se propun pentru contemplare imagini sau bondițe ornamentate în diferite stiluri. Se atrage atenția că în ornamentare un loc primordial le revine liniilor ondulate sau celor frînte, care sunt plasate vertical și îmbinate cu punctul. În continuare copiii lucrează independent. Lucrările obținute le dăruiesc părinților, bunelor.

BIBLIOGRAFIE

1. Barbu, N., Popescu, E., Activități de joc și respectiv – distractive. București, 1993.
2. Birza, C., Arta și știința educației, Idei pedagogice contemporane. București, 1998.
3. Cemortan, S., Jocurile literare. Chișinău: Lyceum, 1998.
4. Chircev, A., Dezvoltarea psihicului la copii. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1976.
5. Cristea, S., Dicționar de termeni pedagogici. București: Editura Didactică și Pedagogică, 141 p.
6. De Landsheere de G., Definirea obiectivelor educației. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1979.
7. Elkonin, D., Psihologia jocului / Traducere de Gr. Nicova. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1980.
8. Gheba, L., Cheba G, Jocuri didactice și probleme de perspicacitate matematică pentru preșcolari și școlarii claselor I-IV. București: Editura Universal Pan, 1997.
9. Gheorghian, E., Taban, M., Metodica jocului și a altor activități cu copiii preșcolari. București, Editura Didactică și Pedagogică, 1980.
10. Granaci, L., Instruirea prin joc: Teorie și practică. Chișinău: Editura Epigraf, 1999, 127 p.
11. Iftimie, Gh., Jocuri logice pentru preșcolari și școlarii mici. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1976.
12. Makarenko, A., Lecții despre educația copiilor: Jocul. Chișinău, 1985.
13. Marilyn Fryer traducere Negru Nicolae, Predarea și învățarea creativă. Chișinău: Editura Uniunii Scriitorilor, 2004.
14. Mateiaș, A., Copii preșcolari, educatoarele și părinții. Ghid de parteneriat și consiliere. București: Editura Didactică și Pedagogică, 2003, 46 p.
15. Medjerițkaia, D., Despre jocul copiilor. Chișinău: Editura Lumina, 1985.
16. Minder, M., Didactica funcțională: obiective, strategii, evaluare. Trad. Franceză, Editura Cartier, 2003

17. Mocanu, L., Învăță jucîndu-te, jocuri și exerciții verbale pentru cei mici. Chișinău: Editura Ruxanda, 1998, p.96
18. Mocanu, L., Jocuri verbale în grădiniță. Chișinău: Editura Lumina, 1996.
19. Neguț, I., Posibilități de proiectare a instruirii inter-și transdisciplinare din perspectiva educației. // Revista de pedagogie, Nr. 1, 1986.
20. Patița, S., Jocuri și jucării. București: Editura Ion Creangă, 1981.
21. Roșca, A., Chircev, A., Psihologia copilului preșcolar. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1965, p. 169.
22. Stanciu, M., Reforma conținutului învățămîntului. Cadru metodologic. Iași: Editura Polirom, 1999.
23. Șchiopu U., Curs de psihologia copilului. București: Editura Didactică și pedagogică, 1963
24. Văideanu, G., Promovarea interdisciplinarității în învățămîntul preuniversitar. Iași: Universitatea A.I.Cuza, , 1985
25. Voronova, V., Jocurile de creație ale preșcolarilor de vîrstă mare. Chișinău: Editura Lumina, 1983.
26. Zaplată M., Mica enciclopedie a jocurilor. București: Editura Sport-Turism, 1980.
27. Artemova, V., Teatrolizovanîe igrî doșcolinica. Moscva,1991.
28. Boguslavsciaia, M., Smirnova O., Razvivaiușie igrî dlea detei mladșevo doșcolinovo vozrasta. M.,1991.
29. Bondarenco, A., Vospitanie detei v igre. Moscva: Prosveșenie, 1983.
30. Bondarenco, A., Slovesnîe igrî v detscom sadu. Moscva: Prosveșenie, 1987.
31. Bondarenco, A., Didacticeschie igrî v detscom sadu. Moscva, 1990.
32. Bondarenco A. K., Vospitanie detei v igre- Moscva, 1983.
33. Jucovscaia R. I., Vospitanie rebenca v igre. Moscva, 1963.
34. Jucovscaia, R. I., Igra i ee pedagoghicescoie znacenie. Moscva: Pedagoghica, 1975.
35. Leontev, A. N., Psihologhiceschie osnovî doșcolinîi igrî. Problemî razvitii psihichi. Moscva, 1969, c. 384-385.
36. Lesgaft, P. F., Iybranîe pedagoghiceschie socinenia. Moscva: Pedagoghica, 1978, 98 c.

37. Lištvan, Z.V., Igrî i zaneatia so stroitelinîm materialom v detscom sadu. Moscva, 1971.
38. Mihailemncu, N. Ia., Corotcova, N. A., Organizația siujetnoi igrî v detscom sadu. Moscva, 1997.
39. Mihailenco, N. Ia., Corotcova, N. A., Cac igrati s rebencom. Moscva, 1990.
40. Sorochina, A. I., Didacticeschie igrî v detscom sadu. Moscva, 1982.
41. Usova, A. P., Roli igrî v vospitanii detei. Moscva, 1976.
42. Voronțova, V. Ia., Tvorceschie igrî starșih doșcolnicov. Moscva: Prosveșenie, 1987, c.14.
43. Zaporojeț, A., Necatorîe psihologhiceschie problemî detscoi igrî. // Doșcolinîie vospitanie, N-10, 1975 c. 32-34.
44. Zaporojeț, A., Usova, A., Psihologia i pedagoghica igrî doșcolinica. Moscva: Prosveșenie, 1966.

CUPRINS

Prefață	3
CAPITOLUL I Formarea personalității copilului	
prin activitatea de joc	4
I.1 Stadiile dezvoltării psihice a copilului.....	4
I.2 Modalități de clasificare a jocurilor copiilor	7
I.3 Aspecte metodologice de organizare și desfășurare a jocului didactic.....	14
I.4 Jocul cu subiect și specificul lui în preșcolaritate	20
I.5. Jocul dinamic – modalitate de dezvoltare fizică a copilului.....	24
I.6 Jocurile de creație și rolul lor formativ-dezvoltativ.....	36
 CAPITOLUL II. Formarea maturității școlare și a comportamentelor de bază ale copilului	
prin intermediul jocurilor didactice	42
II.1 Dezvoltarea limbajului prin activitatea de joc.....	48
II.2 Valențe formativ-educative ale jocului logico-matematic	66
II.3 Formarea cunoștințelor elementare din domeniul matematicii prin jocurile didactice.....	85
II.4 Învățarea limbilor străine prin activitatea de joc	93
II.5 Jocuri și exerciții pentru formarea premiselor cititului și scrisului	104
II.6 Jocul didactic în educația pentru inteligență, pregătire pentru desen, scriere și formarea priceperilor de orientare în spațiu	113
 CAPITOLUL III Educația copiilor prin intermediul	
diferitor tipuri de jocuri	122
III.1. Contribuția jocului logic la formarea personalității copiilor	122
III.2 Receptare prin dramatizare	125
III.3 Posibilitățile și modalitățile EAP a copiilor prin joc în cadrul parteneriatului grădiniță-familie.....	131
Bibliografie.....	141